SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Ausgabe 205 März 2006

Hoffentlich gibt es bald wärmere Tage!

Wir machen es uns warm? Mit der SUC-Session?

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum/Preise	2	*Tips & Tricks*	19
Vorwort	3	*Projekt Spectrum 3000*	26
Veranstaltungskalender	4	*Gedanken zum MB04*	26
News in Kürze	5	*Buchbesprechungen*	29
Leserbriefe	15	*SIntech-Werbeseite*	32

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC-SESSION : Benjamin Versteeg, Iserelaan 6, NL 5627 GL Eindhoven Niederlande, e-mail:ben.versteeg@benophetinternet.nl

Redaktion SCENE+ : Mirko Seidel, Neenstetter Str. 20, 89183 Breitingen Telefon: 07340-929505

Erscheinungsweise : Unregelmässig, bis zu 6 x im Jahr

Internet SUC-SESSION: : www.sintech-shop.de/home/spectrum-user-club.html

Internet SCENE+ : www.lcd-one.da.ru, e-mail: ms-256-email@gmx.de

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ können zusammen oder einzeln abonniert werden.

Die Preise:	Einzelausgabe	Jahresabo (6x)
1) SUC-Session Magazin	3,00 •	16,00 •
2) SUC-Session Magazin als PDF-Download	1,50 •	8,00 •
3) SCENE+ Diskmagazin	2,50 •	12,00 •
4) SCENE+ auf Kassette	3,50 •	18,00 •
5) SCENE+ als TAP-Download	1,50 •	8,00 •

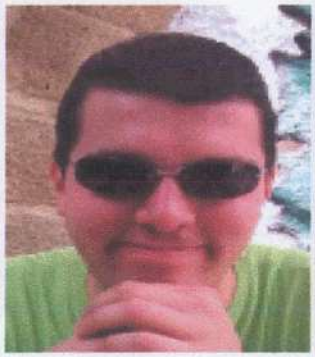
Unsere Magazine können beliebig miteinander kombiniert werden, wichtig ist nur dass wirklich eindeutig alles angegeben wird. Anmeldungen für unseren Download-Service sollten bitte per e-mail gemacht werden an: sintech@online.de.
Können per Scheck (Euro), PAYPAL oder Banküberweisung bezahlt werden. Konto-Nr. 3205069, BLZ 380 707 24 oder für EU-Transfers IBAN DE70380707240320506900, BIC: DEUTDEDB. Als Verwendungzweck bitte die Paketnummer(n) angeben, also z.B. Nr. 6 oder 2 und 5 oder wie auch immer. Neumitglieder sollten bei den Diskversionen der SCENE+ das gewünschte Format angeben, zur Verfügung stehen MB02+, Opus, +D und neuerdings auch D80/Didaktik. Wer zum Kombipaket z.B. noch eine weitere Disk oder Kassettenversion dazuhaben will, muss den entsprechenden Betrag dieses Abonummer dazu bezahlen. Bei Fragen einfach noch mal melden, per e-mail oder unter: 0711-775033.

Vorwort

Hallo an alle,

dieses Mal ist die Zeitschrift in durchaus kurzer Zeit fertig geworden, hurra!
Wir möchten das für die folgenden Jahre so beibehalten!

Und wir tun das mit diesen Mannschaft-Mitgliedern:



Ben
Redakteur

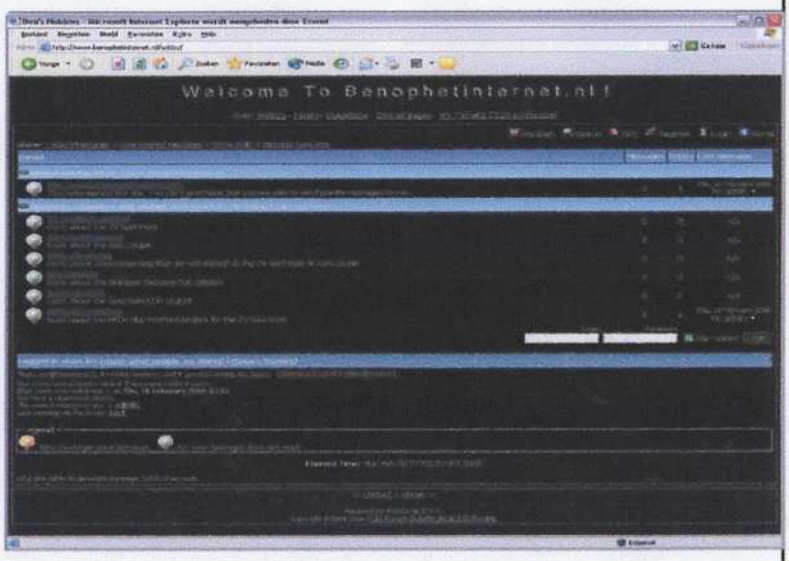
Thomas
Organisation SUC

Ian
Übersetzung Eng.

Wilko
Korrekturleser

Einladung für jeden! Neues Forum!
In diesem Monat richtete ich ein neues Forum ein, auf: *http://www.benophetinternet.nl/hobby/forum*.
Es gibt alles, worüber berichtet wird:

- Sinclair Computer
- Der Sam Coupé
- Retro-Computing im allgemeinen
- Neue Hard- und Software-Projekte
- Und selbstverständlich über diese Zeitschrift



Sei so frei und füge dein Wissen, Ideen, Anmerkungen, Gedanken über das Leben (gut, nicht das) und was auch immer Geistreiches zu diesen Themen hinzu.

Gesucht! Übersetzer!
Aber um die Zeitschrift weiterzuführen, können wir etwas Hilfe gebrauchen.
Z. B.: Gibt es jemanden, der ein oder zwei Artikel pro Ausgabe vom Englischen ins Deutsche übersetzen kann?
Wenn ja, bitte schicke eine email an mich: *ben.versteeg@benophetinternet.nl*
oder Thomas: *info@sintech-shop.de*
Neue Themen!
Beginnend mit dieser Ausgabe stellen wir diese neuen Themen vor:

Mein Spectrum - über deine Erfahrung mit Spectrum-Computern. Welche Gedanken hast du bei deinem Hobby? Wie hat es begonnen? Füge Abbildungen, Beschreibungen und alles mit ein, dass du anderen über dein Hobby mitteilen möchtest!

Mein Hobbyraum - wo findet dein Hobby statt? Wir sind sehr interessiert an deinen Wandschrank- / Buden- / Dachbodenbeschreibungen und -abbildungen, also setze einige Batterien in deine digitale Kamera ein! Wenn du in der Lage bist, eine Übersicht deines Hobbyraumes zu zeichnen, bitte tue es.

Interview mit... - wir werden versuchen, einige weithin bekannte Leute der Spectrum-Gemeinschaft zu interviewen. Wenn du Ideen hast, wem man Fragen stellen könnte und du seine (oder ihre) Kontakt-Adresse besitzt, bitte schicke sie uns, und möglicherweise kennst du einige nette vertraute Details über sie!

Schicke alle deine Dokumente wieder an: *ben.versteeg@benophetinternet.nl*
oder an: *info@sintech-shop.de*

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der SUC-Session!
See you l8r!

Ben Versteeg

Veranstaltungskalender

Wow, eine Menge besonderer Parties in diesem Jahr unter den üblichen Versammlungen. Du musst sogar zwischen DiHalt und IVP wählen, wenn du hinausgehen musst, wenn deine Schwiegereltern Ende April vorbeikommen...

Jeden 2. und 4. Mittwoch 20.00 Uhr Sinclair & Sam Meeting
Ort: „Bovenveen" Voorburg, Niederlande
Informationen: Schick eine email zum Herausgeber für mehr Informationen: *suc@benophetinternet.nl*

04.03.2006 *Sinclair & SAM Meeting*
Ort: Camminghalaan 2, Bunnik bei Utrecht, Niederlande
Informationen: http://sinclair-gg.hobby.nl/

10-12.03.2006 *Der ZX81 feiert seinen 25. Geburtstag!!*
Ort: Fulda, Hessen, Deutschland
Informationen: http://zx81.de/english/_frame_e.htm

17-19.03.2006 *FOReVER7 - 8bit Party*
Ort: Erde/Europa/Slowakei /Trencin/Sps Odevna
Informationen: http://forever.zeroteam.sk/

22-23.04.2006 *Internationale Sinclair & Sam Tage - SUG trifft SPC!*
Ort: Stein bei Urmond / Maastricht, Niederlande
Informationen: http://sinclair-gg.hobby.nl/

29-30.04.2006 *DiHalt2006*
Ort: Niznij Novgorod, Russland
Informationen: http://www.dihalt.org.ru/index_eng.htm

29-30.04-2006 *Internationale Wodka-Party 2006: Drei*
Ort: Yerzmyey's place, ul.Halszki, Krakow, Polen
Informationen: http://factor6.ic.cz/ivp/

10.06.2006 *Sinclair & SAM Meeting*
Ort: Camminghalaan 2, Bunnik bei Utrecht, Niederlande
Informationen: http://sinclair-gg.hobby.nl/

01-02.07.2006 *Z-Fest 2006 - 8-Bit Party mit besonderer Berücksichtigung von CP/M*
Ort: Knickhagen, Hessen, Deutschland
Informationen: http://www.z-fest.de

16.09.2006 *Sinclair & Sam Meeting*
Ort: Camminghalaan 2, Bunnik bei Utrecht, Niederlande
Informationen: http://sinclair-gg.hobby.nl/

30.09.2006 *Joyce trifft Speccy & Sam*
Ort: Restaurant Margarethenkreuz, Ittenbach, Deutschland
Informationen: http://joyce.de/ag/klubtreffen.htm

News in Kürze

Nachrichten aus aller Welt

LCD im Gefängnis

Nach mehreren Meldungen in News in Kürze habe ich mich entschlossen, nun doch einen extra Artikel zu diesem Thema zu schreiben. Bereits seit längerem ist mir bekannt, dass LCD nicht etwa verschollen ist, sondern im Gefängnis. Die Straftat wird von ihm bestritten, Einzelheiten sind mir aber weder zur Tat noch zur Gerichtsverhandlung bekannt. Da ich nur Gerüchte gehört habe, möchte ich mich nicht weiter dazu äußern, wer ihn kennt, wird ihn aber sicherlich so einschätzen, dass er nicht zu einem Gewaltverbrechen fähig ist und dass es sich um ein Kapitalverbrechen handelt.

Diese Information habe ich bisher für mich behalten, da nun aber auch ein ähnlicher Artikel im SPC-Magazin erschien, habe ich mich dazu entschlossen, auch etwas darüber zu schreiben. Nicht zuletzt, weil der SUC viel mehr von seinem Fehlen betroffen ist. Uns fehlt sowohl seine Hilfe bei der Erstellung der SCENE+ als auch der Webspace, den er zur Verfügung gestellt hat. Seit einem Jahr ist daher nur eine Ausgabe der SCENE+ erschienen, und diese Ausgabe Nr. 60 wurde bisher nur an die MB02-User versendet.

Die Kassetten dürften dieser Tage verschickt werde, diejenigen, die TAP-Downloads abonniert haben, bekommen mangels Webspace das Magazin per E-Mail.
Es fehlt uns an folgendem:

- jemand, der aus MB02- oder TAP-Format das Magazin auf Plus D Format bringt
- jemand, der aus Plus-D-Format wiederum das Opus-Format macht
- jemand, der die TAP-Files auf einem Server zum Download bereithalten kann.

Ich bin gespannt, ob sich Hilfe aus unserer Leserschaft findet. Sollte jemand Webspace haben, noch der Hinweis darauf, dass der Download-Bereich durch ein Passwort gesichert sein muss.
Ich hoffe auf eure Hilfe, damit die SCENE+ wieder regelmäßiger erscheinen kann!
Mirko und ich sind damit einfach überlastet, vor allem finden wir nicht die Zeit für die verschiedenen Disk-Versionen.
Te

Neue ZX-Seite
www.velesoft.wz.cz
Wir erhielten eine E-mail von Velesoft über eine neue Seite, gewidmet dem ZX Spectrum / Sam Coupé / Timex und Sprinter.
Einige SEHR interessante Details können gefunden werden:

- Ein Mouse-Interface für den Sam Coupé - wenn ich mich nicht irre, unterstützt es eine USB-Mouse, was einzigartig sein würde!

Die Seiten enthalten Diagramme usw. Ich habe eine email an den Inhaber der Seite gesendet, ob er die programmierbaren Chips verkauft, wenn sie fertig sind, kommt er darauf zurück!

- Komplette Beschreibung und Diagramme, wie man ein normales Diskettenlaufwerk am Sam Coupé benutzt
- ... und mehr

Der Seite ist Spitze und ich hoffe, dass einige Artikel ins Englische übersetzt werden.

Retrogamer
http://www.retrogamer.net
Der Verlag Live Publishing in Großbritannien ist in Not geraten und hat seine Magazine eingestellt.
Darunter auch das exzellente „Retro Gamer", das mitunter auch viele neue Informationen für den Spectrum enthielt. Nun ist das Magazin neu im Verlag Imagine Publishing erschienen. Es wird nun auf die Cover-Disc verzichtet, zugunsten von mehr

Seitenumfang. Ansonsten ist zwar alles im neuen Stil, aber vom alten Team. Abonniert werden kann es im Internet unter www.retrogamer.net.

Glücklicherweise hat dieses Magazin eine Retro-Welle losgetreten, die noch mehr Magazine hervorgerufen hat, sogar ein deutsches Retro-Magazin soll es geben. Ich glaub', ich werde mal wieder am Kiosk vorbeischauen...

Ostereier

http://cl4.org/comp/spectrum/eggs/

Du könntest Ostereier aus DVD-Filmen kennen: lustige versteckte Eigenschaften, die eine echte Herausforderung zum Suchen sind.
Einige Seiten sind diesen Ostereiern gewidmet.
Jetzt hat Paul ‚Equinox' Collins solch eine Seite erstellt... Aber nicht für DVDs, sondern für Spectrumspiele!
Schau dir diese Seite an, es steht ein Link zu WoS bereit, und versuche, die Eier selbst zu finden! Eine wirklich große lustige Liste!

Nachrichten von: **http://www.worldofspectrum.org**

Es ist eine sehr große Anzahl von neu aufgenommenen Dokumenten auf WoS hinzugefügt worden, meistens Scans von Software und von Büchern, aber sogar eine ausdruckbare high-res-Aufnahme der Verpackung des Spectrum 48k ist dort auffindbar! Aus ihnen habe ich einige nette Details ausgewählt, um sie in der SUC-Session zu veröffentlichen.

Magazine ZX

http://www.speccy.org/magazinezx

„Magazine ZX erlaubte uns, ihre Zeitschrift ins Archiv zu aufzunehmen – es wird eine Lizenz für kreative Zwecke genutzt.
Die ersten 11 Ausgaben sind jetzt als pdf und HTML vorhanden (verwendbar für Offline-Nutzung)."

ZXSF

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXSF/ZXSFIssue05.zip

„Ignacio Prini García veröffentlichte ZXSF Ausgabe 5 (Zeitschrift + Anhang, 10Mb, oder gezipt, 7Mb) (Spanisch)."

EmuZWin

http://bonanzas.rinet.ru/apps/EmuZWin_Eng.htm

Es gab einige aktualisierte Ausgaben von EmuZWin, ein großer (und freier) Emulator. Untersuche die Details auf der Webseite und lies den Artikel über EmuZWin in dieser Ausgabe der Suc-Session.

ZX-LiveBox

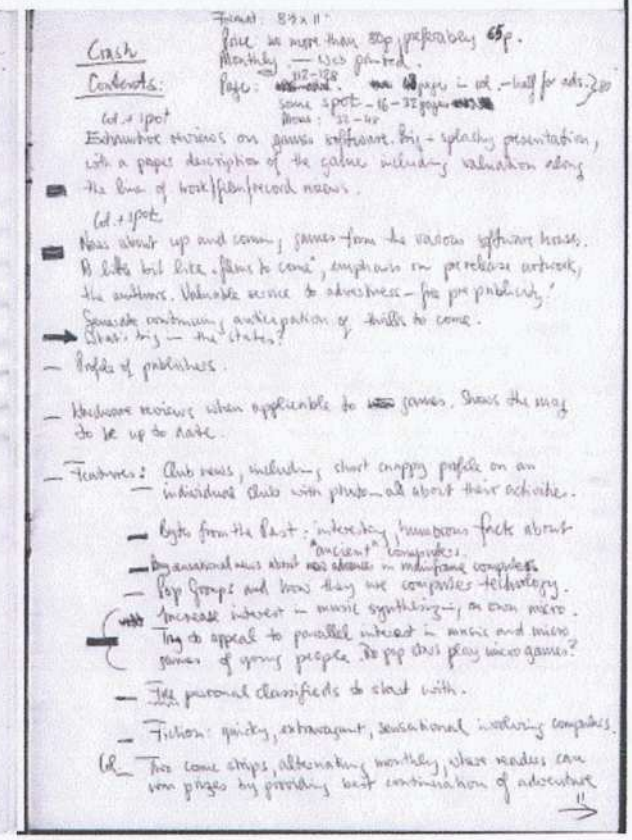
http://www.spectrum.8bit.pl/spectrum/zx-livebox

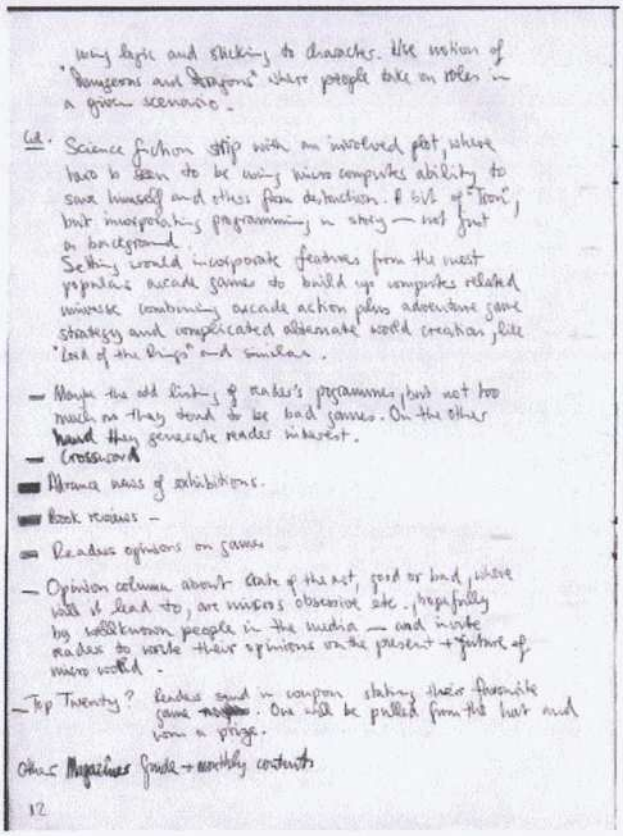
Es gibt eine neue Ausgabe des ZX-LiveBox-Emulators.
Dieser Emulator läuft auf Knoppix, einer Linux-Version, die direkt von der CD-ROM läuft, ohne dass sie auf der Festplatte installiert werden muss.
Dieser Emulator hat einige sehr lustige und nützliche Funktionen und beinhaltet auch alle Ausgaben der Zeitschrift „ZX-Format".
Einladung: Wer möchte einen Artikel über Erfahrungen mit diesem Emulator schreiben?

Historische Dokumente

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/company-pics/Crash/Newsfield/

„EXKLUSIV: Stephen Stuttard (Mort) erwarb (Scans von) einigen historischen Newsfield-Dokumenten, einschließlich der Geburt von Crash!"
Wenn du keine kauzigen Abbildungen magst, dann besuche diese Webseite nicht.
Aber die ersten Zeichnungen von der Zeitschrift Crash zum Beispiel sind sehr nett, um einen Blick darauf zu werfen. Hier einige low-res-Beispiele:





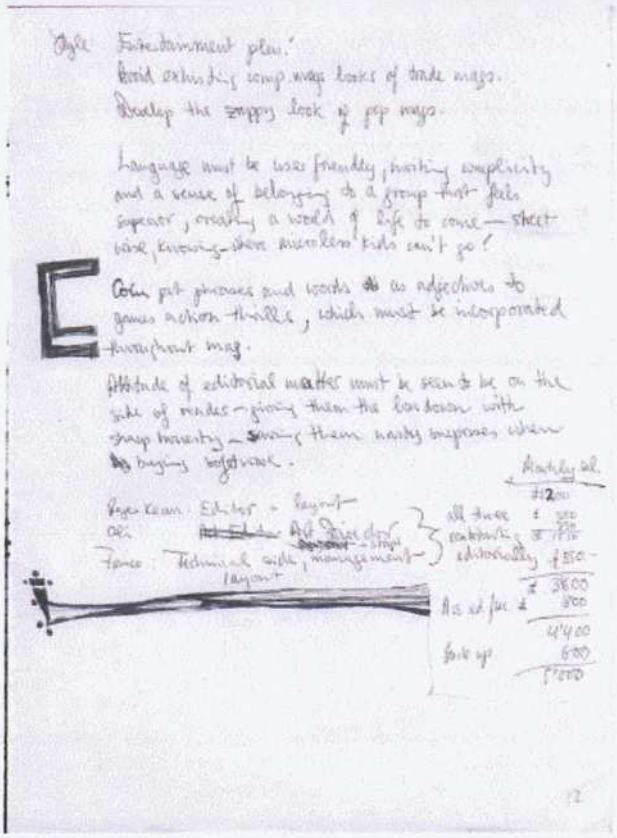
using logic and sticking to characters. like notion of "Dungeons and Dragons" where people take on roles in a given scenario.

Ed. Science fiction strip with an involved plot, where hero is seen to be using micro computer ability to save himself and others from destruction. A bit of "Toon", but incorporating programming in story — not just in background.
Setting would incorporate features from the most popular arcade games to build up computer related universe combining arcade action plus adventure game strategy and complicated alternate world creation, like "Lord of the Rings" and similar.

— Maybe the odd listing of readers programmes, but not too much as they tend to be bad games. On the other hand they generate reader interest.
— Crossword
— Forum news of exhibitions.
— Book reviews —
— Readers opinions on games
— Opinion column about state of the art, good or bad, where will it lead to, are micros obsessive etc., hopefully by well known people in the media — and invite readers to write their opinions on the present + future of micro world.
— Top Twenty? Readers send in coupon stating their favourite game. One will be pulled from the hat and won a prize.

Other Magazines Guide + monthly contents

12



Style Entertainment plus.
Avoid existing comp. mags looks of trade mags.
Develop the snappy look of pop mags.

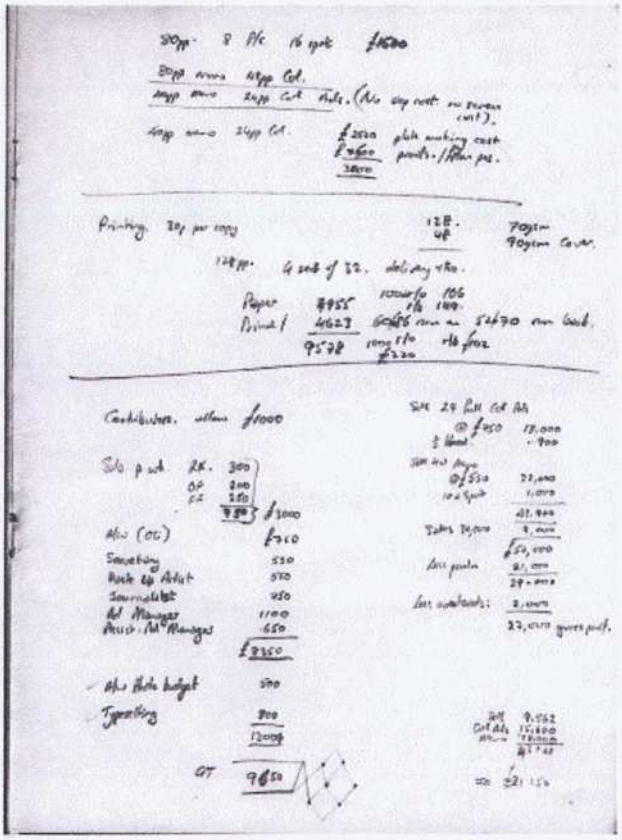
Language must be user friendly, marking complicity and a sense of belonging to a group that feels superior, creating a world of life to come — street wise, knowing — then mistakes kids can't go!

Colin put phrases and words as adjectives to games action thrills, which must be incorporated throughout mag.

Attitude of editorial matter must be seen to be on the side of readers — giving them the low down with sharp honesty — saving them nasty surprises when buying software.

Monthly sal.
£2000
Page team: Editor + layout
Art: Art Editor, Art Director + Staff
Tonic: Technical with management
all three £ 900 contents £ 750 editorially £ 850 -
£ 3800
Ads at 50% £ 800
4'600
Profit up 600
£5000

12



30pp. 8 A/c 16 sport £1500

80pp mono 40pp Col.
80pp mono 24pp Col Ads. (No any cost on person (unit).
64pp mono 24pp Col. £2520 plus making cost £4560 profit./After pay.
3080

Printing 2p per copy 128. 40p Paper Paper Cover.
128pp. 4 sets of 32. delivery 4 to.
Paper £955 10 reams to 106 1 lb 100.
Print / 4627 64pp 5 runs at 54470 run Cost.
9582 10 runs 1 to 4 lb 4 oz
£320

Contributors. allow £1000

Sub p ed AK. 300
DP 200
JC 250
750 £3000
Alan (OC) £310
Secretary 530
Route Up Artist 570
Journalist 450
Ad Manager 1100
Assist. Ad Manager 650
£3550
Alan flats budget 500
Typesetting 900
12000
GT 9650

Sale 24 Full Col Ads
@ £450 12,000
1 Cover 900
Sale Ad Pages
@ £330 22,000
10 2 Spots 1,000
23,000
Sales 24,000 4,000
£52,000
Less paper 21,000
29,000
Less overheads: 2,000
27,000 gross prof.

Ad 9,552
Col Ads 12,600
Mono 1,800
£17,40
= £21,150

Holländisches Handbuch für den Disciple
ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/hardware-info/DiscipleInterface_UserManual(Dutch).zip

„Chris Born scannte das holländische Handbuch für das Disciple-Interface, sowie die DISCIPLE-Nieuwsbrief-Ausgaben Combi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 und 16."

Hardware-Bilder

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/hardware-pics/Multiface128.jpg

„Thomas Andrews fotografierte verschiedene Hardware-Teile und ihre Verpackungen: Multiface 128 (Verpackung), Multiface 3, Protek schaltbare Joystick-Schnittstelle, ZX Schnittstelle II, ZX Spectrum 48K (Verpackung), ZX Spectrum + (Verpackung), ZX Spectrum 128K (Verpackung),
Tastenfeld des ZX Spectrum 128K (spanisch) und ZX Spectrum 128 +3."

Falte-dir-selbst Speccy Verpackung

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/extras/ZX-48box.pdf

„Nick Tsoukas machte eine Falte-dir-selbst-Abbildung einer Verpackung des 48K Speccy."

Bzither

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/tools/pc/bzither-0-1.zip

„Milos Bazelides schrieb das Dienstprogramm BZither (PC/Windows)"
Konvertiert 256x192 große JPEGs, PNGs oder TGAs zum verschachtelten SCR-Format.

Midi2Ay

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/tools/pc/midi2ay-0.1.zip

„Quique Llaría schrieb das Dienstprogramm midi2ay(PC/Windows)"
Konvertiert eine MIDI-Datei in eine AY-Datei.

ZX Shed

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/ZXShedIssue02.pdf

„ZX Shed, Ausgabe 2, ist jetzt herausgekommen!"

Videopac & ZX81 Emulator für Spectrum

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/misc/VideopacEmulator.tap.zip ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/misc/ZX81-Emulator.tap.zip

„Johan Koelman (Dr BEEP) schrieb 2 Emulatoren, die auf einem Spectrum laufen: Videopac und ZX81 (Cool, nicht wahr?)"

WinSGD

http://www.worldofspectrum.org/winsgd

„Martijn Groen arbeitet an WINSGD, eine Windows-Version von SGD, die im folgenden Monat herauskommen soll."

SGD steht für die „Spectrum-Spiel-Datenbank", zurzeit eine DOS-Anwendung, entwickelt von Martijn Groen.

Nachrichten von: raww.org ***http://www.raww.org***

Wieder eine Menge interessanter Nachrichten von raww.org! Viele betreffen 8-Bit-Partys, die einige unserer Leser besuchen könnten!

DiHalt 2006

http://www.dihalt.org.ru/index_eng.htm

„Der April kommt nur einmal jährlich. Das macht Sinn. Und April 2006 macht da keinen Unterschied. Am bevorstehenden Ende des Monats sehen wir, dass die DiHalt Party eine willkommene Rückkehr bedeutet. Die Seite ist gerade ins Englische übersetzt worden, so dass du die Regeln der überall wichtigen Spectrum-Wettbewerbe prüfen kannst. Es gibt Kategorien für: 512b-Intro, 4k-Intro, 640k-Demo und 640k-Spiel. Außerdem gibt es die obligatorischen Grafik- und Musik-Wettberwerbe. Die Party findet am 29. und am 30. April in Niznij Novgorod (Rußland) statt."

MegaLZ-Komprimierung

http://lvd.nm.ru/MegaLZ

„Vor einigen Tagen entdeckte ich auf Scenergy einige Neuigkeiten über MegaLZ, einem Codekomprimierer. Warum habe ich bis jetzt darüber geschwiegen? Weil ich MegaLaZy bin. Willst du wissen, was ich getan habe?

Das Packen wird auf einem PC ähnlich wie BitBuster durchgeführt (die Quellen sind dabei, aber du kannst auch die vorcompilierten Binär-Dateien nutzen), was ein viel größere Kompression (und viel größere Geschwindigkeit) ermöglicht, während der verschiebbare Packer bei einer Länge von 110b bleibt. Was ich noch nicht ausprobiert habe, ist eine Liste von Benchmark-Tests auf der Seite (downloadbar, komplett mit den benutzten Packern) und er wird sicherlich gut abschneiden. Auf jeden Fall einen Blick wert, besonders wenn du wie ich mit Cross-Compilern arbeitest. I frage mich, wie mein alter berühmter Turbo Impleder im Vergleich liegt? Hmm."

MB-HDD aktualisiert

http://www.8bc.com/sinclair/DOWNLOAD/index.htm

„Möglicherweise liegt es am jüngsten Anstieg des Interesses für ZX-Spectrum-"Massen Speicher", und möglicherweise am Wettbewerb mit dem DivIDE; so bemerkte ich, dass Details für MB02's MB-HDD-System aktualisiert wurden. Komplette Eigenschaften des Gerätes können auf der 8BC Webseite gefunden werden. Das Design und der Schaltplan wurden geändert, um eine bessere Kompatibilität zu garantieren, außerdem wurde eine Liste von getesteten IDE-Geräten hinzugefügt. Zu diesen Geräten gehören vier CompactFlash-Cards, die bis zu 512 Mb reichen. Berücksichtigt man, dass ich einige Probleme mit Karten > 32 Mb hatte, ist dies eine „Gute Sache". Wenn du ein MB02 herumliegen hast, und dazu einen Lötkolben, könnte es Sinn machen, sich solch eine Leiterplatte herzustellen. Als Alternative dazu werde ich LaesQ zum Löten von einigen mods auf meine DivIDE-Leiterplatte nehmen – CompactFlash kann eine knifflige Angelegenheit sein."

ZX-Klone

http://tarjan.uw.hu/zxclones_en.html

„Ich bekam gerade eine email von Ricsibu, Autor von verschiedenen ungarischen Hardware-Artikeln, der an einer kompletten Liste der jüngsten ZX-Klone und Peripherie arbeitet. Es ist sicherlich eine riesige Arbeit und noch weit vor der Fertigstellung (ich fand noch nicht die „tagesaktuelle Hardware" DivIDE), aber es gibt schon eine Menge. Es wurden schon Fotos hinzugefügt, aber finde selbst heraus, wie der Stand ist."

Internationale Wodka-Party 2006

http://factor6.ic.cz/ivp

„Ich bekam letzte Nacht eine email von Herrn Yerzmyey. Er fragte mich nach irgend etwas Anderem (siehe unten), aber erwähnte, dass dieses Jahr die Internationale Wodka-Party wieder stattfindet. Es ist eine kleine Szene-Party, bei der zahlreiche Mengen von Wodka (und wahrscheinlich starkem polnischem Bier) konsumiert werden. Momentan ist sie für irgendwann im April geplant, und ich hoffe, dass ich in der Lage bin, daran teilzunehmen (dieses Mal werde ich versuchen, für Yerz etwas „fuckin' schwarzes britisches Bier" zu nehmen, wie er gefordert hat – Ich denke, er meint Starkbier).

Die andere Sache, über die er mich fragte, war, wann die AY-Riders-Seite zurückkehrt (es ist seine Seite, sie wird aber bei raww.net gehostet). Momentan kann ich sie nicht hosten, obwohl ich in der Lage wäre, einen zeitweiligen Platz zu finden. Die alte Adresse (ayriders.zxdemo.org) funktioniert nicht, aber wir hoffen, wir können das Problem lösen,

wenn wir einen endgültigen Hosting-Platz gefunden haben. Ich habe mich gerade bei #z80 eingeloggt und entdeckt, dass es nun eine IVP-Webseite gibt. Schön."

Demos des neuen Jahres
http://zxm.speccy.cz/files/72.zip
http://ci5.speccy.cz/ci5/gfx-show-2.php
http://scenergy.natm.ru/files//gift2oo6.rar
Ich mag wirklich die neuen und erfinderischen Demos, also dachte ich, dass diese Neuigkeit interessant ist:
„Einige neue Demos für 2006:
Be Happy 2006, Graphic Show und von der n-Discovery Demogruppe: Gift2006 für PC"

Mehr Demos
http://www.pouet.net/prod.php?which=20982
Der Speccy ging als Sieger aus der letzten Demo-Party 2005, dem in Karlsruhe-Durlach stattgefundenen Ultimate Meeting, hervor:
„Haiku von Gasman / Hooy-Program begann im Old-School-4K-Intro-Wettbewerb, wurde dann aber durch ein Fehlen von Einsendungen in den Old-School-Demo-Wettbewerb verschoben, wo es den ersten Platz bei drei Eingängen erreichte."

DISCiPLE/+D Emulator für divIDE
http://www.biehold.nl/rudy/+divide/index.htm
Wir Holländer leben auch noch; diese Nachricht beweist das:
„Um sicherzustellen, dass dies nicht unbemerkt bleibt – vor ungefähr einem Monat gab Rudy Biesma einen DISCiPLE/+D-Emulator für das divIDE-Interface heraus, witzerweise mit dem Namen +DivIDE. Es handelt sich um eine Adaption des GDOS/G+DOS-Systems, das in den DISCiPLE/+D-Disketten-Interfaces gefunden werden kann und mit der gesamten DISCiPLE und +D-Software funktionieren sollte, die nicht direkt Routinen aus dem GDOS/G+DOS-ROM aufruft. Der Emulator arbeitet mit virtuellen Disketten, die auf einem ATA-Gerät gespeichert werden, 1600 Sektoren für jede."

Turtles Dreams v2.2
http://zxeng.raww.net/results/tdreams.zip
„Während ich zufälligerweise während einer Kaffeepause herumsurfte, bemerkte ich, dass DJH die neueste Version von Turtles Dreams hochgeladen hat. Mit v2.2 gibt es eine Liste all der ZX-Arbeiten, die auf Demopartys seit langer Zeit herausgegeben wurden. Wähle eine Party an, die 2005 stattfand, und es erscheint eine Liste, so dass du

genau sehen kannst, was herausgegeben wurde und von wem. Ein hübsches Projekt von ra.id von Mayhem – es ist erstaunlich, wie viel Stoff es gibt."

UnrealSpeccy 0.33b

http://sourceforge.net/projects/unrealspeccy

„Es gibt eine neue Version von UnrealSpeccy! Und mehr noch, es ist nun ein richtiges SourceForge offenes Projekt, was bedeutet, dass es einfachen Weg gibt, die neueste Version zu finden (es ist tatsächlich bei SF für Jahre reserviert). Version 0.33 ist zum Download auf der Homepage erhältlich, und das Programm ist wirklich den Aufwand wert, wenn du es erhältst (ein paar hundert Kb, aber ich bin auf Arbeit und kann keine .rar-Dateien herunterladen – whuh!?) Glücklicherweise liefert SF, trotz der Unmöglichkeit des Downloads am Ort wo ich bin (glaub' mir, es ist kein Download-Problem, sondern es liegt an der Firmen-Firewall), die neuesten Bemerkungen zur Version. Es gibt ein paar nette Zusätze, die du dir selbst durchlesen solltest.
Ich muss mir nur selbst eine email zur Erinnerung des Downloads senden, wenn ich zuhause bin."

TR-Songs Archiv Update

http://bulba.at.kz/news_e.htm

„Ich arbeite mich allmählich abwärts durch die „Haupt"-Neuigkeiten der Seite, und das nächste auf der Liste ist nicht 1 sondern 2 (zwei!) Updates von Sergey Bulbas Tracker-Liedarchiv. Die beiden Updates zusammen bringen es insgesamt in dem dem 12 Mb Download auf atemberaubende 16700 Musik-Module. Dies ist Jahre über Jahre zum Abspielen wert. Na gut, nach ungefähr einem Monat habe ich wohl alle durchgespielt, wenn man annimmt, dass jeder Track ca. 3 Minuten lang ist. Aber das ist immer noch eine lange Zeit und eine Menge Musik.
Wenn du das Programm heruntergeladen hast, könntest du auch nach dem AY-Emulator v2.8b12 und Vortex Tracker II v1.0b12 Ausschau halten, den einen, um die Musik abzuspielen und den anderen, um deinen eigenen Track zu schreiben, wenn du genügend inspiriert bist."

Forever 7 angekündigt

http://forever.zeroteam.sk

„Ich stellte fest, dass die Forever 7 Party wahrscheinlich schon vor langer Zeit angekündigt wurde, aber als ich sah, wie raww.org für eine Weile verschwand, bin ich gerade hierhergekommen, um darüber zu berichten. Es gibt einige Überraschungen bei der nächsten Party, und es ist wahrscheinlich die größte 8-Bit-Party (ich warte noch auf

Gegenargumente). Sie findet im sonnigen Trencin, Slowakei, vom 17. bis 19. März 2006 statt, das Wochenende vor meinem großen Geburtstag (momentan bin ich noch ein Youngster mit 29). Ich denke, ich werde es ausprobieren und es als einen netten Leckerbissen für mich betrachten (ich erwarte Bier von jedem, den ich treffe). Bisher haben sich nur 10 ZX-Personen aus der Szene eingetragen, also überprüfe deinen Kalender und registriere dich. Wer weiß, vielleicht werde ich auch mein Intro von Forever Hex! beenden. Etwas mangelhaft wird wohl sein, dass es sich dabei vielleicht um eine Fortsetzung von plop handelt."

Alien 99, ein neues Speccy-Spiel

http://usuaris.tinet.org/jpm

„Als neues Gesicht der Speccy–Coder (glaube ich), hat JPM das rasende neue Spiels Alien 99 angekündet. Es handelt sich um einen mathematisch-orientierten Blaster, mit dem faszinierenden Merkmal von kompletter Darstellung in Attribut-Blöcken. – Wie JPM mitteilt, „wird während des Spiels absolut kein Pixel auf den Bildschirm geschrieben." Es ist frei downloadbar, erhältllich sowohl in Englisch als auch in Spanisch."

Leserbriefe

Die Frist war diesmal etwas kürzer, aber es kamen trotzdem wieder einige Fragen, Beiträge und Anregungen, über die wir uns immer freuen:

Hallo Herr Eberle,
gibt es die damalige „CK-Computer Kontakt" Computerzeitschrift auf CD/DVD? Gruß,
Heinz Schnitker

Hallo Herr Schnitker,
so eine CD ist vor vielen Jahren einmal erschienen, allerdings von privater Hand. Vielleicht hat einer unserer Leser noch eine Ausgabe davon oder weiss wo man diese bekommt. Daher veröffentlichen wir diese Frage in unserem nächsten Heft...

Hallo Thomas,
zunächst wünsche ich Dir noch ein gesundes Neues Jahr. Ich hatte Dir im September den Jahresbeitrag(8EUR) für die SUC-Session-Abo2 überwiesen. Leider habe ich bisher aber keinerlei Informationen bekommen. Ist meine Mitgliedschaft nicht registriert worden oder sind seit Septenber keine weiteren Ausgaben der SUC-SESSION erschienen?
Und noch eine Frage, die Du mir sicher beantworten kannst. Beim Spectrum-Treffen in Wittenberg hatten einige einen Spectrum 2. Worin liegen die Unterschiede zwischen Spectrum 2, 2+, 2A und schwarzem oder grauem Gehäuse? Könntest Du mir die wichtigsten Unterschiede mal nennen und welche Ausführung denn die bessere ist? Es ist nicht so dringend, aber für mich doch interessant.
Herzliche Grüße aus Dessau
Klaus-Peter Casper

Hallo Klaus-Peter,
danke für die guten Wünsche. Meine Zeit für den Club ist in der Tat knapp bemessen, die Geschäfte mit der eigenen Firma gehen einfach vor. Daher habe ich die Redaktion der SUC - Session ja an Benjamin Versteeg übertragen. Ich selber gestalte nach wie vor das Heft, nachdem die Texte freigegeben wurden. Gerne hätte ich im alten Jahr noch ein Heft gemacht, aber die Texte trafen erst kurz vor Weihnachten ein...für mich die geschäftigste Zeit des Jahres. Insofern war keine Chance mehr für ein Heft. Ich habe mich mit Benjamin darauf verständigt, das im Januar ein Heft fertiggestellt wird und Ende Februar schon das nächste.
Deine Mitgliedschaft ist soweit registriert und die nächsten Hefte wirst du bekommen. Zu der Spectrum +2 Frage: Der graue Spectrum ist quasi der Nachfolger des 128k Spectrums und diesem von der inneren Architektur noch recht ähnlich. Es folgte dann von Amstrad der Spectrum +3 mit eingebautem Diskettenlaufwerk. Dieser hatte eine neu entwickelte ULA und ein neues Netzteil (welches ehrlich gesagt besser ist wie die alten Netzteile). Aber auch der Bus wurde völlig umgebaut, viele ältere Hardware ist nicht mehr kompatibel und durch die neu entwickelte ULA stimmt das Timing nicht mehr. Der +2A (schwarz) wurde daraufhin als günstiges Einstiegsmodel entwickelt und ist somit das jüngste Kind der Spectrum Maschine. Es ist also quasi der Spectrum +3 ohne Diskettenlaufwerk, dafür mit Cassettenrekorder. Ansonsten hat er die gleichen Vor- und Nachteile des Spectrum +3. Wegen der höheren Kompatibilität zur älteren Hardware ist der Spectrum +2 (grau) mehr zu empfehlen als der Spectrum +2A (schwarz). Es gab übrigens auch einen Spectrum +2B, der wurde aber lediglich in einem anderen Land hergestellt.

Hallo nochmal.
Meine Geräte laufen soweit, aber es gibt da wohl einige Kontakt bzw. Verbindungsschwierigkeiten zwischen SPECTRUM & OPUS. Gibt es nicht ein passendes Verbindungskabel für beide Geräte? Habt ihr sowas im Programm? Gibt es sonst noch andere Verbindungsalternativen? Hatte mir schon überlegt, jedes Kabel einzeln an den beiden Geräten anzulöten. Dann müssten doch eigentlich auch alle Probleme und „Wackelkontakte“ behoben sein, oder? Für Tips und Ratschläge wäre ich sehr dankbar.
Larry Livingston.

Hallo Larry,
jedes Kabel zwischen Opus und Spectrum würde die Schwierigkeiten nur erhöhen. Ich denke Schwierigkeiten gibt es, wenn die Opus nicht ganz genau richtig sitzt (da sind 1-2 mm Spiel im Stecker, die sich auswirken können) bzw. wenn der Bus des Spectrum verdreckt ist (mit weichem Radiergummi säubert es sich sehr gut). Sinnvoll ist es auch, wenn man die richtige Steckverbindung gefunden hat, diese zu fixieren, z.B. mit Klebeband an der Unterseite etc. Denkbar ist natürlich auch ein kurzes Flachbandkabel als Zwischenstecker, so etwas haben wir auch im Programm.

Larry hat gleich bestellt und sich wieder gemeldet:
Endlich läuft die Kiste (fast) so wie sie eigentlich soll.
Erst mal vielen Dank für Eure Mühe und Hilfe. Die Busverlängerung war genau das, was noch fehlte.

Das System läuft nun endlich stabil. Allerdings gibt's noch zwei kleinere „Unannehmlichkeiten".
Und zwar läuft mein Kempston Joystick nicht an der OPUS Joystick Buchse. Woran um alles in der Welt kann das jetzt wieder liegen? Das zweite Problem besteht in der RGB Verbindung vom Spectrum zur Scart Buchste des Fernsehers. Wenn ich nur das Antennenkabel verwende habe ich ein sauberes Bild. Schließe ich den 128 2+ jedoch per RGB Kabel an, habe ich nur ein Bild mit Streifen - egal ob mit oder ohne Antennenkabel eingesteckt.
Liegt das wohl am Kabel oder am Spectrum selber? Für Tips. Ideen und Ratschläge aller Art würde ich mich sehr freuen.
PS: ACHTUNG THOMAS!!!! Habe gestern eine alte OPUS Diskette von Dir gefunden, auf der Du mir diverse Demos & Einen Brief (auch auf Diskette) geschickt hast. DIE DISKETTE IST VON 1993 oder 1994!!!!
Da nanntest Du Dich noch liebevoll „EBI"... ***grins***.
Viele Grüße aus Enger, Larry Livingston

Hallo Larry,
die Joystick-Buchse muss eingeschaltet werden. Dies ist in der Opus-Anleitung beschrieben und geht mit dem Befehl FORMAT „j";1. Ausschalten mit FORMAT „j";0 . Ich hoffe ich habe den Befehl noch richtig im Kopf. Opus-Zeiten sind für mich lange her, schon seit 10 Jahren habe ich ein MB02. Damals wie heute programmiere ich unter einem Pseudonym. Damals war das EBI, heute ist es FBI, weil das für englische Zungen besser auszusprechen ist. Die Umbenennung folgte etwa ebenfalls vor 10 Jahren.
Was den Spectrum +2 angeht, kann es am Kabel und am Spectrum liegen bzw. am Zusammenspiel der beiden. Das Video-Signal sollte ok sein, das haben wir getestet. Es gab da mal einen interessanten Artikel von Ingo Truppel. Ich werde Ingo bitten, dir diesen Artikel zuzusenden.

Lieber Thomas,
ich werde EasyHD von www.raww.org bekommen das ich das für meine Festplatte, CD ROM etc. am MB02 brauche. Oder ist das bei meinem Set das ich von dir gekauft habe schon dabei?
EasyHD hat seine eigenen Befehle die anders sind als die im normalen BS-DOS.
Ich habe ein Programmierung an der Universität studiert und ich plane ein Gauntlet-ähnliches Abenteuer-Spiel. Es wird basieren auf Gauntlet oder ähnlichen Spielen. Ich bin kein hoffnungsloser Fall. Idealerweise würde ich gerne mal ein Spectrum-Spiel sehen, das den Speicherplatz einer CD benötigt, also etwa 640MB. Ein riesiges virtuelles Gauntlet wäre doch was.
Meine anderen Spiele werden sein:
Krieg der Welten (CD Kopie)
- mit dem ganzen Buch als Teil des Spiels und nicht nur einzelne Ausrisse...vielleicht den ganzen Film digitalisiert auf ZX anstatt nur eine kleine Landkarte. Nach dem Roman von H G Wells
- Etwas ähnliches wie Hobbit

Ich würde sagen, ich bin ein ernsthafter MB02 Nutzer, nicht nur für Spiele etc, aber:

a) Jedes einzelne Spiel das ich kenne wurde in Grossbritannien veröffentlicht. Ich weiss nicht, ob die Firmen glauben, das Leute, die diese Spiele zu dieser Zeit nicht besassen auch kein Recht haben sie heute zu spielen, aber ich geniesse es.
b) Ja, ich habe meinen Spectrum seit 1983 und ich habe habe von Anbeginn an das Recht diese Spiele legal zu spielen. Ich kann diese Spiele geniessen da ich sie seit der Veröffentlichung besitze, inklusive Gauntlet, das ich absolut liebe. Würde ihm 10 von 11 Punkten geben.
c) Alte Spiele kann man nicht verleihen oder weiterverkaufen. Man muss sie gekauft haben, also sie damals neu auf den Markt kamen oder es ist illegal. Manic Miner, The Hobbit und Penetrator kamen 1983 auf den Markt, die drei besten Originale, nie waren sie besser. Ich hatte sie alle drei damals!!!

Es ist mir erlaubt, verrückt nach Computer-Spielen zu sein.
Danke nochmals, Martin Good.

Danke Martin. Eine kleine Anmerkung hierbei an die Leser: Der Originalbrief war in Englisch und ich habe versucht das ganze sinngemäss wiederzugeben, ich hoffe mir ist es gelungen. Ich denke es sind einige englische Phrasen drin, die man ins deutsche nicht ganz leicht übertragen kann und bei der Rückübersetzung ins Englische wird die Wirkung des Originaltextes dann vermutlich verlorengegangen sein.
Ich lasse dir die original MB02 Anleitungen zukommen, ich dachte die hast du bereits schon. EASY HDD ist nur ein neuer HDD-Bausatz, der einfacher einzubauen ist als der alte. Bei dir ist es schon eingebaut, diese Sorge hast du also sowieso nicht. Das neue Befehle gebraucht werden ist nonsens. EASY HDD ist nur ein neuer Name für etwas Altes. Dein HDD ist bereits betriebsbereit, aber bevor du den Umgang damit lernst, solltest du die normalen MB02 – Funktionen und Befehle kennen.
Bis jetzt gibt es eigentlich keine sinnvolle Anwendung für ein CD-ROM Drive, aber wir haben dir trotzdem eins eingebaut. Interessante Informationen zum MB02 findest du auch auf dieser Seite: http://www.breezer.demon.co.uk/spec/tech/mb02.html
Ich freue mich sehr, das du so viele Pläne für Spiele und das MB02 has. Das MB02 ist sicherlich das richtige System für Entwickler wie Dich.

Hallo Thomas,
ich habe Ergänzungen für den +2A zu meinem in der SUC-Session veröffentlichten Artikel über SCART-Kabel am Spectrum hier abgelegt: http://www.truppel-online.de/spscarte.htm Ich hatte nur bei einem Fernsehgerät gelegentlich mal eine fälschliche Erkennung des 16:9-Formates. Das hängt mit der Höhe der Schaltspannung an Pin 8 des SCART-Steckers zusammen. Wenn ich dazu genaueres weiß, melde ich mich nochmal - bin noch nicht dazu gekommen, dies näher zu verfolgen.
Gruß aus Potsdam, Ingo.

Super, Ingo. Vielleicht wird mal wieder ein Artikel draus mit allen Ergänzungen?

Guten Tag,
was würden Sie mir empfehlen, um den Sinclair ZX Spectrum +3 an einen VGA-Monitor anzuschließen? MfG, Tobias Giesen

Guten Tag Herr Giesen,
Sie benötigen einen Video-Modulator, da der Spectrum +3 zwar ein einwandfreies RGB-Signal, aber kein Video-Signal produziert. Dieser Modulator muss mit zwei Lötpunkten intern eingebaut werden. Das ist nicht sonderlich schwer, aber ich möchte eben darauf hinweisen, das es nicht einfach nur angesteckt wird.
An diesen Video-Modulator kann man eine Buchse oder direkt ein Kabel befestigen. Das Kabel sollte dann zu einem Konverter führen, der aus dem Video-Signal ein VGA-Signal macht. Dazu haben wir zwei Varianten:
- Universal VGA Box für ältere normle CRT-Monitore (VGA) 49,00 Euro
- Multi-VGA-Box für neuere LCD - Bildschirme (SVGA) 79,00 Euro
Ich möchte darauf hinweisen, das dies nie und nimmer die beste Bildqualität sein kann, die der Spectrum auf den Schirm bringt. Zum einen ist schon das Video-Signal einfach nicht so gut wie ein RGB-Signal an einem RGB-Monitor und zum anderen geht natürlich auch durch die Umwandlung Qualität verloren. Es ist eben auch nicht möglich aus einem 50Hz Video Signal ein 75 Hz SVGA Signal ohne Qualitätsverluste zu machen. Zuguterletzt muss ich auch anmerken, das ich mich persönlich nie an den Anblick zu klarer Spectrum-Grafik auf einem hochauflösenden Bildschirm gewöhnen kann. Zum Spectrum gehört einfach das leichte verschwimmen der Konturen und Farben. So wie auf dem Fernseher...
Es gibt auf dem Markt mittlerweile Multimedia-Monitore, die sowohl VGA als auch RGB-Eingänge haben. Sollten Sie sowieso den Kauf eines neuen Monitors planen, können Sie ja auch darüber nachdenken.

Tips & Tricks

Adventurelösung RETURN TO EDEN

Hallo liebe Adventurefreunde!

Bei unserer heutigen Adventurelösung haben wir uns ein wirklich sehr umfangreiches Werk ausgesucht, nämlich „Return to Eden" aus dem Hause Level 9. In späteren Jahren wurde dieses Programm als Teil 2 der Silicon Dreams Trilogie veröffentlicht. Wieder einmal hat es uns hier in eine nicht so rosige Zukunft verschlagen und wir finden uns zu Beginn des Adventures auf einem uns nicht sehr wohl gesonnenen Planeten wieder. Unser Raumschiff ist abgestürtzt und wir finden uns nunmehr auf besagtem Planeten Eden. Mit den restlichen Ausrüstungsgegenständen machen wir uns auf die Erkundung unserer Umgebung und werden alsbald feststellen, daß man uns hier nicht gerade willkommen heißt.
Das bedeutet, unser einziger Plan kann nur sein, daß wir uns den Planeten unterwerfen oder versuchen zu fliehen. Da unser Raumschiff definitiv für einen Fluchtversuch ungeeignet ist, bleibt uns nur uns hier umzusehen und nach Lösungen für unsere nicht sehr angenehme Situation zu suchen. Bevor wir uns nun aber gemeinsam auf die Erkundung und damit Lösung des Adventure machen, wie gewohnt zuerst ein Blick auf den beiligenden Plan und die Beschreibung der Locations. Da heute alles ein wenig umfangreicher ausfällt, wollen wir auch sofort damit beginnen:

001) In the control room of the crashed stratoglider
002) In a walk-in cupboard / radsuit, watch, calculator, compass, geiger counter, tent
003) Beside a stratoglider
004) On a huge mole hill
005) Inside the mole hill
006) In a steep tunnel

007) In a network of earthy passages
008) In an imense doomed cave
009) In a comfortable cave
010) In a tunnel junction
011) Scrabbling on loose earth
012) In a tunnel which ends at a solid rock face / spade
013) Beside the remains of a spacecraft
014) Trudging through the ashes
015) On a blasted heath
016) On a well trodden path
017) In a pleasent woodland / geranium
018) At a bend in the forest path / bean
019) On a green sward / sweet pea, telescope, see bee, brick egg, house plant
020) Inside the house plant / fish fungus
021) In keystone coppice / stone fruit
022) Deep in the bush country / seed
023) In a grove of young saplings / stem
024) On the river bank / tubers
025) On the river close to the south bank / leviathan
026) Below the north bank of the river
027) On the river bank at the north side of the river / pill
028) In a maze of maize A
029) In a maze of maize B
030) In a maze of maize C
031) In a maze of maize D / large nest (stolen items)
032) On the north bank of the river near a huge waterfall / foxgloves
033) Sailing beside the south bank just upstream from the enormous waterfall / log
034) On the clifftop south of a tremendous waterfall / fig-leaf
035) In soggy woodland / wishbone
036) On a tiny island at the brink of an awe-inspiring waterfall / dry bulb -> shoot
037) In a dense jungle south of a huge waterfall
038) In the shade of the great trees
039) In luxuriant undergrowth
040) Amongst twisted tree roots / cling vine, roots
041) The trees press tightly together
042) On a woodpile / branch
043) In a very giant greenwood tree
044) In the heartwood admidst radiating branches / bug
045) Amongst the aerial roots of a giant tree
046) On a north-south trunk root
047) Within a confusion of tangled twigs / cold leaf, plane twigs
048) In a pleasant water meadow / clump of vegetable, balloons, quicksand
049) In treacherous farland / cloak on a bush
050) In a giant redwood tree
051) Halfway up the giant tree
052) On the south platform
053) Standing on bent boughs
054) On the north platform / lever
055) Standing in the treetops
056) Clinging to the topmast branches / very fragile branch
057) At the tip of a tree / blue berry
058) On a platform east of the branch line / cherry, stalk
059) In the cathedral forest
060) Beside a leafpile / ant army
061) Sqeezing through the hot-house forest / rubber band
062) At the edge of the forest / fence
063) On a patch of clear land
064) On clear land south of the observation tower
065) On a stretch of clear land west of a high wall
066) On the beach / sea weed, autosythe
067) Riding on the autosythe -> On the beach beside the sea side
068) At the east end of the beach / autosythe, weeder
069) Riding on the weeder
070) A root whips towards the dome
071) Swimming just below the surface of the cool river
072) Swimming underwater in the cool river
073) Swimming underwater through rugriad water plants
074) Swimming further downstream
075) Near the river bed
076) Swimming at the bottom of the river
077) Swimming in a tunnel under the city wall / credit card

078) In an east-west river tunnel
079) South of the river in a damp tunnel under the city wall / Grounch the Golem
080) At the north end of an echoing hall
081) In an echoing hall
082) South of the echo chamber
083) Between massive double doors / big robot
084) At a cross junction
085) At a ventilation junction
086) In a blocked ventilator shaft / plug
087) In the ventilation system
088) On the roof / flask of water
089) In a room of twisty roots / pair of cutters, dead robot
090) At the north end of a bare hall / blazing fire
091) Admidst a pile of electrical cabling / cables, pillar, junkie
092) In the huge hall west of the fire
093) At a throne made of robot parts / bodyguard, godfather
094) In the hall east of the fire
095) In an air conditioning duct
096) At a duct junction
097) In a very tight recess / grating
098) Beside a hatch in the duct / busker
099) On many coloured sand east of a wall
100) On a yellow brick road
101) At the gate of Ivril
102) In a sweltering tropical hot-house
103) At the fountains of paradise
104) In the dream park
105) In Duncton wood
106) Deep in yearwood
107) At the end of a road from the east / tall statue with a crack in the base, note
108) In the broken lands
109) Beside a little house on the prairie
110) In a little kitchen / beromat with a small slot, little koala
111) At earthsea
112) On the shores of death / riverboat
113) In a casino at the island of the mighty / riverboat, croupier
114) Beside the well at the World's end / well
115) In the well of souls / washing powder -> ticket
116) At the station ticket barrier A / metal barrier marked with three O's
117) On a grubby subway platform A
118) On a tabby bench in a shabby train / emergency card
119) On a grubby subway platform B
120) At the station ticket barrier B / metal barrier marked with three O's
121) Near the floor button of an elevator A
122) In a blue glass elevator / buttons numbered 0 - 9
123) Near the floor button of an elevator B
124) At the cop shop / identity document
125) Near the floor button of an elevator C
126) In the Mid-Lloyd bank / loon (automatisch gelangt man wieder in 125)
127) Near the floor button of an elevator D
128) In the D.I.Y. /screwfinger
129) Near the floor button of an elevator E
130) At the estate agents (automatisch zurück in 129)
131) Near the floor button of an elevator F
132) At the travel agents / travel pass (automatisch zurück in 131)
133) On the track below the platform
134) Walking down the tunnel on a track below the platform
135) On a grubby subway platform C
136) At the station ticket barrier C / metal barrier marked with three O's
137) In the foyer of the city hall
138) In the palatial reception area
139) In a voting booth
140) In the corridors of power A
141) In the corridors of power B
142) In the corridors of power C
143) In the council chamber
144) In the board room
145) In the city father's computer room / city fathers
146) On the seat of power under an enormous haloscreen / visor, huge screen
147) On a grubby subway platform D
148) At the station ticket barrier D / metal barrier marked with three O's
149) In the spaceport waiting room
150) In the embarkation lounge
151) In the green lane through customs
152) In the space bus

153) In the cargo hold of the space bus / radcom
154) In a habiviron activity area / mushmat machine, empty plate
155) In a rest-zone / bed
156) In a small smooth cubicle / drainage grid, ventilation grille
157) In a dirty air-duct
158) In a soft tube
159) In a long tubeway beside an airlock
160) At a junction of wide cylinders
161) At a plasteel junction
162) In a cupboard / helmet, leotard
163) In an airlock with iris-doors
164) East of the docking bay beside an airlock and a starbike
165) Astride a starbike / starter
166) In a ledge inside a cylinder
167) On a wide sloping ramp
168) In the east-west transit tube
169) At a T-junction
170) In a north-south walkway
171) In the control room -> final message

Soweit die diesmal doch etwas umfangreicheren Locationsabgaben zum beiligenden Plan. Wie man sehen kann, besteht in diesem Adventure durchaus die Gefahr, daß man sich irgendwo verirren könnte. Deshalb ist es von besonderer Wichtigkeit, den Angaben des Planes sowie der nachfolgend abgedruckten Lösung unbedingt zu folgen. Nun wollen wir aber keine weiteren Worte verlieren, sondern uns direkt mit der Lösung dieses Klassikers beschäftigen.

(From the start, in the control room of the crashed stratoglider) E - TAKE COMPASS - TAKE GEIGER COUNTER - TAKE RADSUIT - WEAR RADSUIT - W - OUT - E - DIG - (wir entdecken einen Weg) - DOWN - DOWN - DOWN - E - S - (wir beginnen uns schläfrig und müde zu fühlen) - SLEEP - (wir schafen ein und eine Druckwelle passiert unsere Position ohne uns schaden zu können - wären wir oben geblieben, wären wir nicht davon gekommen) - N - E - UP - E - TAKE SPADE - W - DIG - (ein Weg zur Oberfläche wird sichtbar) - UP - (der Geigerzähler schlägt an) - YES - (wir warten ein bischen und sind dann wieder an der Oberfläche - oder was davon noch übrig ist) - DROP RADSUIT - E - E - E. (ab jetzt ist es notwendig, daß wir uns jedesmal verstecken, wenn wir das Geräusch eines Helikopters hören (HIDE) - es ist ein Kampfhubschrauber, der nacch uns sucht) E - S - (der Papagei wird uns etwa in dieser Gegend einen Gegenstand stehlen - vermutlich den Geigerzähler) - DROP GEIGER COUNTER - (falls ihn der Papagei bereits gestohlen hat, sol es uns nicht weiter kümmern - wir bekommen ihn soweiso bald zurück) - TAKE BEAN - EAT BEAN - (wir sind nunmehr in der Lage, mehrere Gegenstände zu tragen) - SE - TAKE PEA - (wir warten, bis ein ziegelfarbiger Vogel erscheint) - THROW PEA - (der Vogel wird die Beere fressen und dafür einen Gegenstand zurück lassen) - LOOK - (hier ist jetzt ein ziegelfarbiges Ei und unter anderen eine Biene mit einem Teleskop) - TAKE TELESCOPE - LOOK THROUGH TELESCOPE - (wir überblicken die Verteidigungsanlagen der Stadt) - TAKE BRICK - PLANT BRICK - (sie wächst und wird zu einer kleinen Hauspflanze) - DROP TELESCOPE - (dieBiene nimmt es wieder an sich und verschwindet damit). IN - TAKE FISH FUNGUS - OUT - W - TAKE STONE FRUIT - N - TAKE SEED - EXAMINE SEED - (es ist durchlöchert und hat „Lufttaschen") - N - E - E - TAKE STEM - EXAMINE STEM - (ein versteckter Tip zu seinem Gebrauch) - W - W - N - TAKE TUBERS - EXAMINE TUBERS - (sieht aus wie Paddel) - N - (wir treffen auf ein Ungetüm) - GIVE FISH FUNGUS TO LEVIATHAN - (schnappt sich das Zeug und schwimmt von dannen)- N - (wir paddeln in unserem Boot) - N - TAKE PILL - (diese Pille hilft gegen Strahlenkrankheiten.....deshalb sobald wir die Meldung bekommen, daß wir uns fiebrig fühlen.....) - EAT PILL - N- E - W - S - (hier ist das Nest des Papageis und die gestohlenen Gegenstände) - TAKE (wir

nehmen uns wieder, was er uns gestohlen hat) - S - TAKE FOXGLOVES - EXAMINE FOXGLOVES - (ein fingerförmiges Blumenblatt) - W - S - (wieder im Boot) - S - TAKE LOG - EXAMINE LOG - DROP GEIGER COUNTER - (falls wir ihn immer noch bei uns haben sollten - jetzt aber endgültig weg damit) - S - W - TAKE WISHBONE - EXAMINE WISHBONE - (ein nützlicher Katapultrahmen) - E - N - N - SQUEEZE LOG - (die nasse Zweibel wird zu einem Schirm) - TAKE SHOOT - EXAMINE SHOOT - DOWN - (hier kommt er gleich zum Einsatz) - DROP SHOOT - S - E - E - TAKE VINE - DIG - (wir graben einige Wurzeln aus) - TAKE ROOTS - SCORE. (sollte jetzt 300/1000 anzeigen und wir sind ein 7-Klasse Fähnrich). W - S - S - (hier ist ein Ast, den wir fast erreichen könnten) - THROW VINE - (es verfängt sich am Ast) - UP - N - TAKE BUG - EXAMINE BUG - (könnte ein Sonar beinflussen?) - NE - S - S - DROP COMPASS - DROP TRADCLADS - WEAR FOXGLOVES - TAKE COLD LEAF - (der Fingerhut schützt uns) - EXAMINE COLD LEAF - TAKE TWIGS - EXAMINE TWIGS - N - N - SW - S - DOWN - N - N - N - (hier ist Treibsand, der unser weiteres Fortkommen in Richtung Osten behindert) - THROW COLD LEAF - (der Treibsand gefriert) - E - TAKE CLOAK - EXAMINE CLOAK - WEAR CLOAK - W - S - S - S - UP - W - N - W - (wir befinden uns hier auf der südlichen Plattform eines Liftsystems, das mittels eines Flaschnzugs arbeitet)) - DROP GLOVES - DROP TWIGS - DROP TUBERS - E - E - NE - S - S - TAKE TRADCLADS - TAKE COMPASS - N - N - SW - W - W - DROP TRADCLADS - DROP COMPASS - DROP BUG - E - N - DROP ALL - DROP CLOAK - W - (wir befinden uns jetzt auf der nördlichen Plattform und das Gewichtsverhältnis zwischen beiden Plattformen ist korrekt.....) - PULL LEVER - (die Plattform setzt sich in Bewegung) - E - S - S - TAKE BLUE BERRY - EXAMINE BLUE BERRY - N - GLUE BRANCH - (der fragile Ast ist jetzt so sicher, daß wir ihn mit EINEM Gegenstand betreten können) - DROP BLUE BERRY - E - TAKE STALK - W - DROP STALK - E - TAKE CHERRY - W - TAKE STALK - TAKE BLUE BERRY - N - W - PULL LEVER - (die Plattform setzt sich wieder in Bewegung) - E - TAKE STONE FRUIT - TAKE WISHBONE - TAKE CLOAK - WEAR CLOAK - TAKE SEED - TAKE SPADE - TAKE ROOTS - S - W - DROP BLUE BERRY - TAKE TWIGS - TAKE BUG - E - S - E - DOWN - N - W - SCORE. (sollte jetzt bei 400/100 stehen und wir sind ein Mechaniker). S - (wir können die Ameisenarmee sehen) - PLAY STALK - (sie folgen uns) - N - E - E - E - E - (wir sehen eine Einzäunung) - E - (die Ameisen brechen die Einzäunung nieder und der Käfer summt um die Sensoren zu täuschen) - W - W - DROP STALK - TAKE RUBBER BAND - ATTACH RUBBER TO WISHBONE - TAKE STALK - (wir bauen ein Katapult - wir sollten unsere Gegenstände überprüfen ums zu sehen, daß dem auch so ist) - E - E - SHOOT CATAPULT - (wir zerstören alle Minen) - E - S - S - WAIT - (wir warten bis unser Gefährt ankommt) - IN - (jetzt fahren wir tatsächlich damit) - WAIT - WAIT - WAIT - (wir gelangen zum Ostende des Strandes) - OUT - WAIT - (bis die Jätmaschine ankommt) - WAIT - (wieder entlädt die Jätmacheine) - IN - (wir benutzen die Jätmaschine) - WAIT - WAIT - WAIT - OUT - N - (ein Alarm ertönt, als wir damit unter Wasser gehen - wir benutzen die Saat als Luftversorgung) - E - E - E - E - E - E - (wir sind jetzt in einem tunnel unter den Stadtmauerm) - TAKE CREDIT CARD - EXAMINE CREDIT CARD - (400 Kredits im Moment) - DROP CATAPULT - DROP SEED - DROP TWIGS - DROP STALK - UP - E. (Wir sollten an dieser Stelle auf Graunch treffen, der uns einige Rätsel in zufälliger Reihenfolge stellt. Die antworten lauten:: legs belong to „MAN“, the genie is a „COMPUTER“, rich man wants „NOTHING“, cold-blooded things are „TREES“, the blind God is „LOVE“, you all know „GOSSIP“, healer is „TIME“, the unfelt thing is „LIFE“ and pet is „FIRE“. Wir sollten uns diese Antworten merken und wie folgt beantworten: : „SAY(correct answer from list)“, dann „EXAMINE CREDIT CARD“ und wir werden feststellen, daß wir jetzt 1300 Kredits unser eigen nennen). W - S - S - (falls wir irgendwelche ‚Hell's Angels' sehen, werfen wir den Käfer) - S - S - (wir treffen auf den

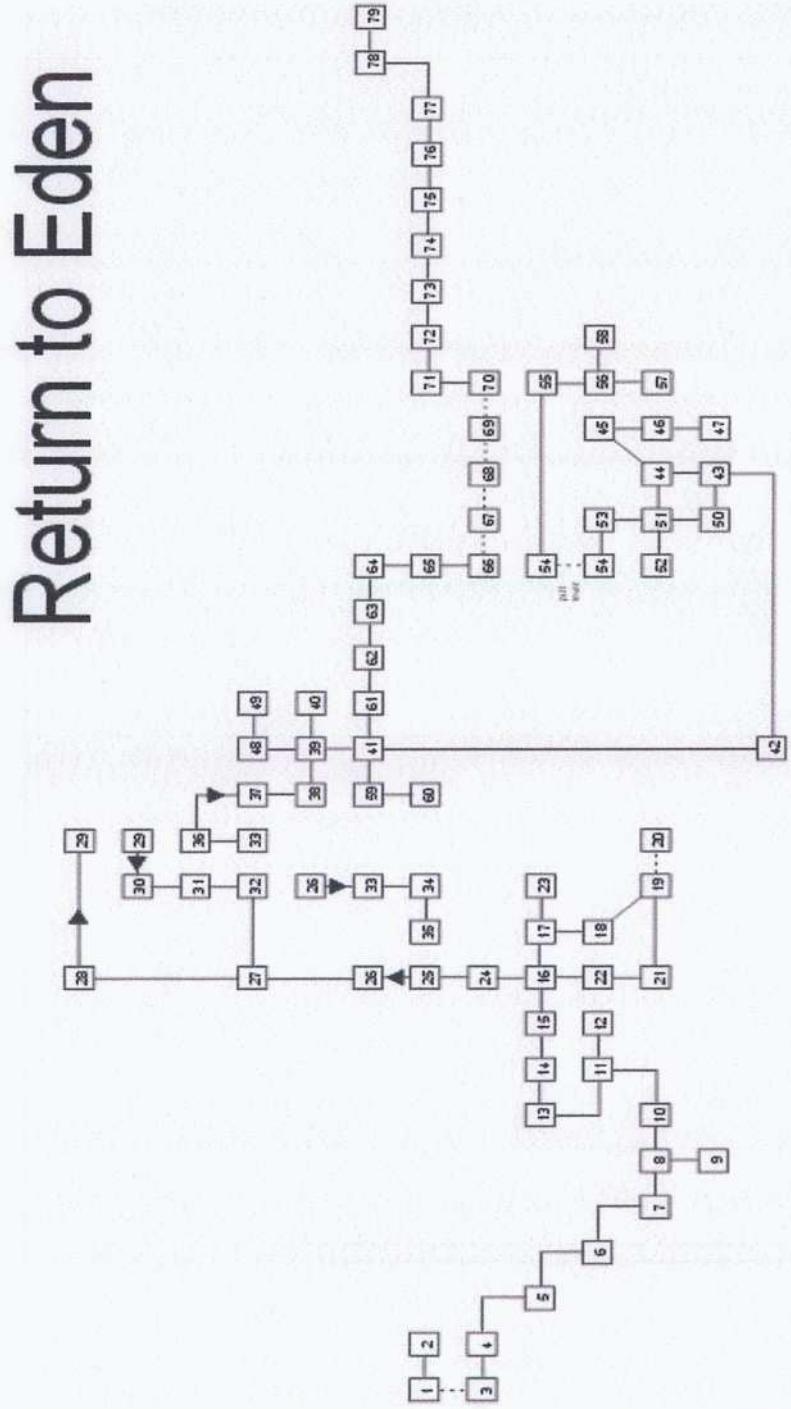
großen Roboter) - GIVE CREDIT CARD - S - (nettes Kerlchen?) - E - W - PULL PLUG - (so ist es recht)) - E - UP - UP - TAKE FLASK - DOWN - DOWN - DOWN - W - TAKE CUTTERS - E - S - W - PUSH PILLARS - (die Decke bricht ein und kappt die Stromkabel) - E - SW - SE - THROW FLASK - (der Bodyguard ist vernichtet und der Gottvater gibt uns unsere Kreditkarte wieder) - TAKE CREDIT CARD - NE - NW - E - E - DOWN - CUT GRATING - UP - E - (wir treffen jetzt den Busker) - GIVE CREDIT CARD - (er öffnet für uns die Schleuse und gibt uns daraufhin unsere Kreditkarte wieder) - UP - DROP ROOTS - DROP CUTTERS - DROP CLOAK - DROP STONE FRUIT. (an dieser Stelle müssen wir in allen Räumen inder Umgebung suchen oder hören , um die korrekten Liftadressen zu bekommen für : (1) Cop Shop; (2) DIY; (3) Estate Agents; (4) Travel Agents; (5) Bank - sie sidn für jedes Spiel zufällig). S - E - N - SEARCH - (wir notieren uns die Nummer für den Cop Shop) - S - S - LISTEN - (die Bank Nummer) - W - SEARCH - (die Nummer des Grundstückmaklers) - W - W - N - W - SEARCH - (die Nummer des DIY) - S - IN - (der Chef stellt mal wieder eine Frage) - YES - INSERT CARD - (ein Koala Bär fällt heraus) - TAKE KOALA - OUT - N - E - DROP KOALA - (er holt eine Notiz unter der Statue hervor) - TAKE NOTE - READ NOTE - (die Nummer des Reisebüros) - N - W - WAIT - (bis das Flußboot ankommt) - IN - (wir werden zum Casino auf die andere Seite gebracht) - SAY RED - SAY BLACK - SAY RED - SAY BLACK - SAY RED - SAY BLACK - EXAMINE CREDIT CARD - (nicht schlecht) - WAIT - (bis das Boot wieder kommt) - IN - (es geht zurück) - S - E - S - S - IN - (wir erhalten die Adresse des Wohltätigkeitsladens - aber die können wir getrost vergessen) - TAKE POWDER - EXAMINE POWDER - OUT - TEAR PACKET - TAKE TICKET - EXAMINE TICKET - N - E - E - S - S - (die Fahrkarte wird uns abgenommen) - WAIT - (bis der Zug kommt) - S - WAIT - (bis der Zug fährt) - N - N - N - (ausserhalb eines Aufzuges). PUSH BUTTON - (die Türen des Aufzugs gehen auf) - N - (zuerst zum Cop Shop - wir erinnern uns hoffentlich an die Nummer) - PRESS * - PRESS * - PRESS * - S - S - TAKE IDENTITY DOCUMENT - N - PUSH BUTTON - N - (dann noch zur Bank) - PRESS * - PRESS * - PRESS * - S - S - (der Manager zahlt uns ein Darlehen aus) - EXAMINE CREDIT CARD - PUSH BUTTON - N - (jetzt das DIY) - PRESS * - PRESS * - PRESS * - S - S - TAKE SCREWFINGER - N - PUSH BUTTON - N - (als nächstes zum Grundstücksmakler) - PRESS * - PRESS * - PRESS * - S - S - (wir kaufen ein Haus und erhalten eine Adresse) - PUSH BUTTON - N - (ab ins Reisebüro) - PRESS * - PRESS * - PRESS * - S - S - (wir erhalten Reiseunterlagen) - TAKE TRAVEL PASS - EXAMINE TRAVEL PASS - PUSH BUTTON - N - (zurück zum Bahnsteig - wir erinnern uns hoffentlich an die Nummer der Fahrkartenabsperrung) - PRESS 0 - PRESS 0 - PRESS 0 - S - S - S. WAIT - (bid ein Zug kommt) - S - PULL CORD - (die Bremsen werden gezogen usn wir finden 50 Kredits) - N - DOWN - E - UP - N - N - N - (wir sind zur Abstimmung eingeladen) - E - YES - W - N - W - N - E - N - N - (man macht uns zum Bürgermeister) - DOWN - TAKE VISOR - WEAR VISOR - LOOK 4 - BLINK - UP - SCORE. (sollte jetzt bei 800/100 stehen und wir sind ein Starship Captain). S - S - S - S - E - S - S - S - S - WAIT - (bis der Zug ankommt) - S - WAIT - (wir fahren bis zu einem anderen Bahnhof) - N - N - N - N - N - N - (jetzt sitzen wir in einem Spacebus) - DOWN - TAKE RADCOM - UP - WAIT - (bis der Spacebus wieder anhält) - OUT - (wir werden von Robotern festgenommen und eingesperrt) - KICK MUSHMAT - (eine leere Platte kommt zum Vorschein) - TAKE PLATE - E - OPEN DOOR - E - DROP PLATE - (es verstopft den Abfluss und wir schwimmen herum) - OPEN GRILL - (mit dem Schraubendreher und wir gelangen in eine Luftröhre) - DOWN - W - W - N - OPEN DOOR - E - (wir verstecken uns in einem großen Schrank und die uns verfolgenden Roboter laufen dran vorbei) - TAKE HELMET - WEAR HELMET - TAKE LEOTARD - WEAR LEOTARD - OPEN DOOR - W - S - E - OPEN DOOR - S - OPEN DOOR - S - IN - (wir sitzen auf einem Starbike) - PULL STARTER - (das Starbike bringt uns zur

Snowball 9) - UP - UP - W - S - W. FINAL MESSAGE: „The crew arrest you and quickly release you again! The game is over! At your subsequent trial, you are acclaimed as a mega-hero and confirmed as Mayor of all Eden by popular demand. Congratulations! You score 1000 out of 1000 and are a Megastar Adventurer".

Geschaft - Return to Eden ist gelöst. Wir hoffen, ihr hattet wieder Nutzen an unserer Arbeit und begleitet uns auch demnächst wieder, wenn wir uns der Lösung eines neuen Adventures widmen.

Bis dann also.....

(c) 2004 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen



Projekt Spectrum 3000

Manch einer mag denken, wir hätten in Wittenberg zu tief ins Glas geschaut. Einen Versuch ist es aber immerhin trotzdem wert. Wir sprachen gerade darüber, das das MB02 ja nachgebaut werden sollte, was ja auch in Arbeit ist, als die Idee eines Super-Spectrum aufkam.

Spectrum 128k mit integriertem MB02 und 512k SRAM, IDE-Anschluss, PC-Tastatur-Anschluss und natürlich Floppy-Anschluss. Im wesentlichen sollte der Spectrum aus einer Leiterplatte mit programmierbaren IC´s bestehen. Diese Leiterplatte kann dann in ein beliebiges Gehäuse eingesetzt werden, z.B. auch ein PC – Gehäuse.

Hintergrund ist zum einen die Nicht-Verfügbarkeit von manchen Komponenten (auch MB02) sowie die Schonung der guten alten Geräte.

Ich halte die Idee für brilliant. Das Wissen ist da, die Komponenten gibt es. Ich bin sicher, das wir im Club einige Leser haben, die zu diesem Projekt beitragen könnten. Daher möchte ich alle aufrufen, sich zu melden, die etwas zum Projekt beitragen können:

- Systemprogrammierer
- Hardware-Freaks die auch wissen, wie man die entsprechenden IC´s programmieren kann
- Entwickler von Emulatoren
- Investoren, die das Projekt mit Geld unterstützen und natürlich am späteren Verkauf beteiligt werden.

Ich bin gespannt, was sich tut und möchte auch gerne eine Diskussion zu diesem Thema anregen. Was sollte der neue Spectrum können, was nicht. ULA wie beim original Spectrum, oder wie bei den russischen Nachbauten (kein SLOW-Ram)? Nur AY – Sound oder auch General Sound oder D/A-Ausgabe? Braucht dieser Spectrum überhaupt noch einen Pheripherie-Port?

Ich hoffe auf rege Beteiligung, auch wer keinen Beitrag zum Projekt leisten kann, kann zumindest seine Meinung und Ideen einbringen.

Te

Anmerkung Ben:
Wie Sie gelesen haben können, habe ich ein neues Forum geöffnet für alle Spectrum in Verbindung stehenden Themen. Ich habe bereits ein Thema für dieses Projekt gemacht, und ich bin über alle Meinung sehr neugierig, so bitte Besuch:

http://www.benophetinternet.nl/hobby

und gehen Sie zum Forum abschnitt!

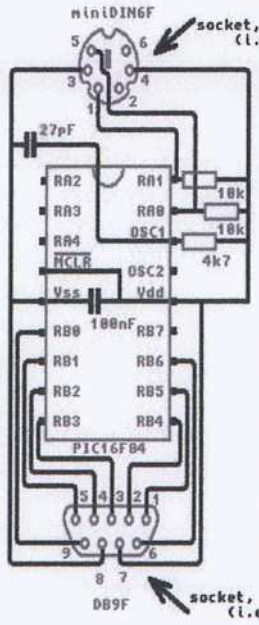
Gedanken zum MB04

Viele kreative Leute machen sich Gedanken über die Entwicklung von neuen Sachen, nur um herauszufinden das diese nicht zu realisieren sind. Aber eine neue Kreation erblickt nur das Licht des Lebens wenn es als Prozeß geplant wird.

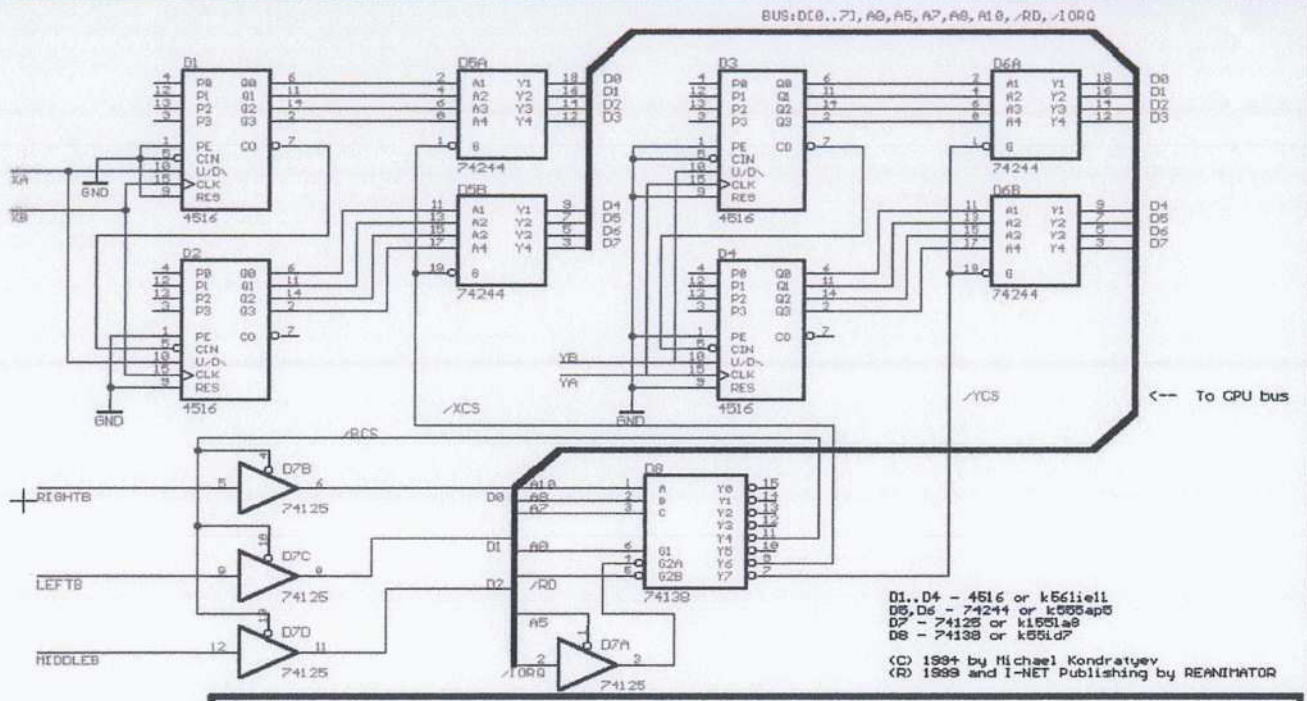
Nur an ein neues Sinclair-Produkt zu denken stellt noch nicht wirklich sicher, das es auch eines Tages gebaut wird. Ich habe einige Gedanken in dieser Richtung und

verbrachte bereits viele Stunden mit dem Entwerfen eines neuen Interfaces für den Spectrum.
Um genau zu sein ist es nicht vollständig neu, ich erkläre das ganze mal:

Wie ihr vielleicht wißt, hat 8-Bit-Company (www.8bc.com/sinclair) einst das Diskketteninterface MB02 produziert. Ich habe darüber bereits berichtet und einen Artikel in SUC-Session Ausgabe 200 veröffentlicht. Tolle Arbeit, 8BC!
Aber wie ihr in diesem Artikel lesen konntet, habe ich nie ein reales MB02 gehabt, aber ich habe einiges bereits gesehen. Auch hat 8BC noch Add-Ons produziert, über die IDE-Schnittstelle hatten wir ja auch z.B. in News in Kürze in der letzten Ausgabe berichtet. Als ich hörte, das mit großer Wahrscheinlichkeit das Mb02 nie wieder produziert wird, war ich enttäuscht. Aber als ich dann sah, das man Schaltpläne und Software für das Mb02 von der 8BC-Webseite runterladen kann, begann ich daran zu denken selber ein (oder mehrere) MB02 zu produzieren. Als ich damit anfing, dachte ich mir gleich, warum nicht gleich noch ein Netzteil mit einschließen und vielleicht noch mehr im neuen Interface? Ich dachte an dein Einbau einer Echtzeit-Uhr, den direkten Z80 Speicherzugriff, die IDE-Schnittstelle und weitere Gedanken schlossen einen Schnittstelle für PS/2 Tastatur und PS/2 Maus mit ein.
Diese Gedanken sollten nicht wieder sterben, darum entschied ich mich alles über dieses Projekt zu notieren. Für diesen Artikel möchte ich mich auf die Mausschnittstelle konzentrieren.
Der Grund, warum ich mich für den Anschluß einer PS/2 Tastatur und Maus entschied ist, daß diese noch einige Jahre vorhanden sind. Ich habe bereits einen Schaltplan gefunden, der mit vielen Tastaturen (mit und ohne Kabel) arbeitet.
Bei der Mausschnittstelle gibt es noch mehr zu beachten... z.B. gibt es für den Spectrum bereits mehrere Maustypen. Soweit ich weiß sind das im wesentlichen Kempston Maus, AMX Maus, Genius Maus und möglicherweise mehr. Nicht nur unterscheidet sich das jeweilige Interface, sondern auch die unterschiedlichen Typen an Mäusen. Nun ist das Problem, die beste Spectrum-Mausschnittstelle zu wählen und dann ein Interface zu finden, das die Signale einer PS/2 Maus in ein Signal umwandelt, das mit dieser Schnittstelle benutzt werden kann. Ich habe nun die Kempston-Mausschnittstelle gewählt. Ein Grund dafür ist, das ich gelesen habe, das es möglich ist daran eine AMIGA – Maus anzuschließen. Und Amiga-Mäuse sind recht bekannt, so das es vielleicht möglich ist einen Konverter zu finden von PS/2 auf Amiga-Maussignal. Und so scheint es! Toll, eine so einfache Schnittstelle. Mit nur einem PIC, das ist einfach zu programmieren (glauben Sie mir - es *ist* einfach zu programmieren).



Auch benötige ich den Schaltplan für die Kempston-Mausschnittstelle... Ich fand zwei Schaltpläne (auf der nächsten Seite).Hinsichtlich der ersten Kempston Schnittstelle: Nach einiger Überlegung sollte es möglich sein, die zwei 4516's und die 74244 durch einen 8-bit Auf-/Ab-zähler mit 3-state Ausgängen zu ersetzen, wie dem 74LS469.
Aber ich kann hier in Holland kein Geschäft finden, das sie verkauft... So verwende ich vermutlich zwei 74LS191's als Wiedereinbau für die 4516's und den 74LS244 wie im ursprünglichen Diagramm. So braucht man also 8 IC´s für diese Schnittstelle.

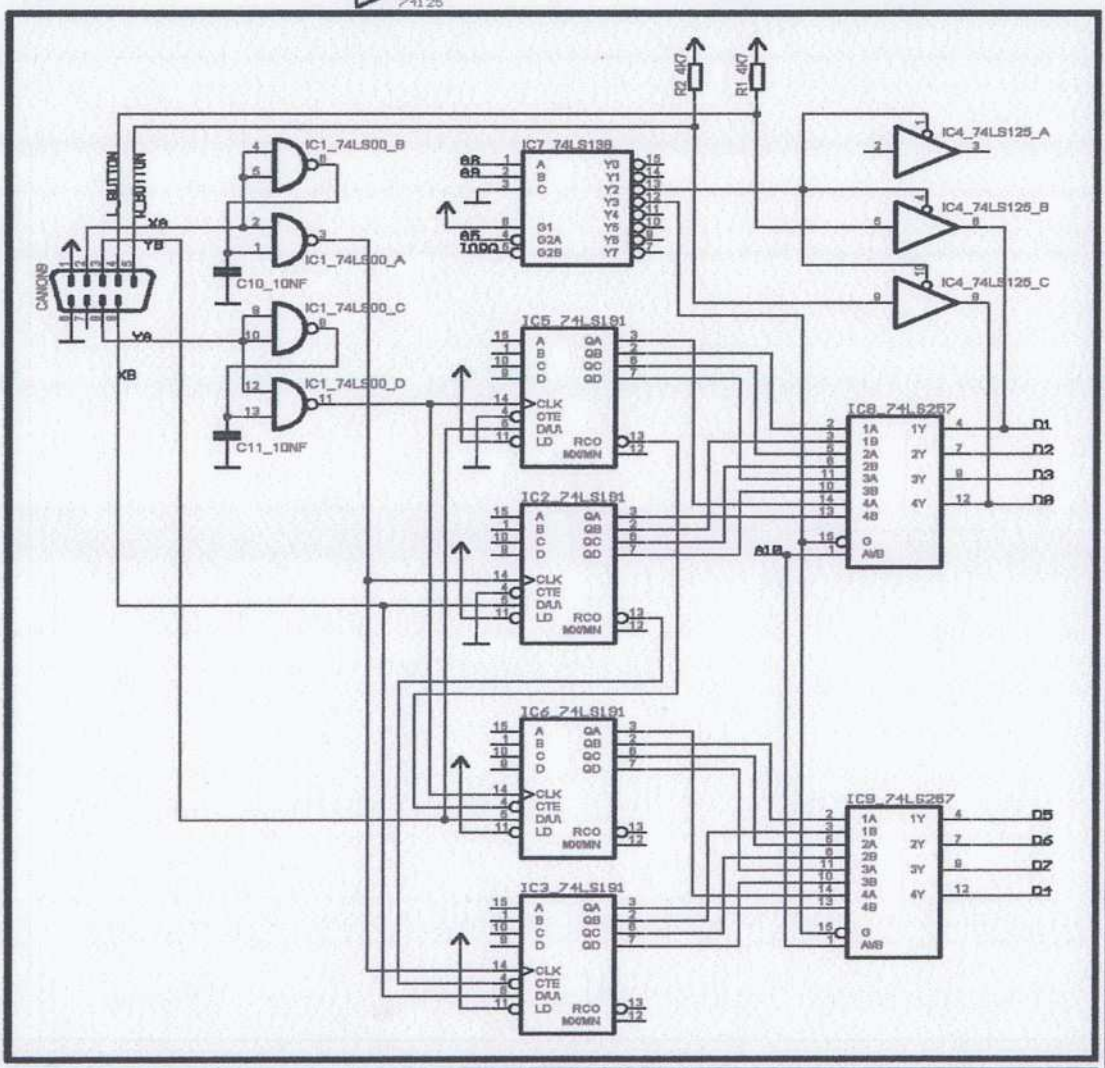


Ich habe nicht viel Zeit gehabt diese drei Schaltpläne zu studieren, aber das werde ich mit der Zeit.

Genug für jetzt. Nächstesmal beschäftige ich mich mit einer anderen Funktion MB04! Verfolgt auf www.benophet internet.nl/ hobby meine MB04 Pläne!

Grüße

Ben Versteeg



ORIGINAL KEMPSTON MOUSE INTERFACE

X-axis = port 64479 (xxxxx011 xx0xxxxx)
Y-axis = port 65503 (xxxxx111 xx0xxxxx)
BUTTONS= port 64223 (xxxxxx10 xx0xxxxx)

Buchbesprechung

Der Computer - Sinclair Research

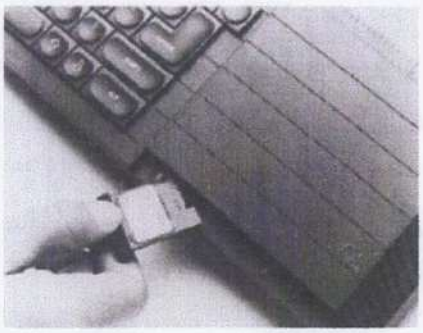
aus: Christian Wurster: Der Computer. Eine illustrierte Geschichte, Taschen (2002), S. 317-319

SINCLAIR RESEARCH LTD. Gegründet 1961 von Clive Sinclair als Sinclair Radionics in Cambridge, England.

Schon 1962 kommt Sinclair Radionics mit einem ersten eigenen Produkt auf den Markt: dem Microverstärker. Vier Jahre später präsentiert das Jungunternehmen den ersten Taschen-TV, genannt Microvision. Da Sinclair Radionics in den ersten Jahren jedoch finanziell zu kämpfen hat, hält sich Clive Sinclair in der Zwischenzeit mit redaktionellen Arbeiten und der Vermarktung von Transistoren der Firma National Semiconductors Ltd., die er zuvor getestet hat, über Wasser. Nach Kleinstradios und Microverstärkern präsentiert Sinclair mit dem Executor Mitte 1972 einen der kleinsten Taschenrechner, der alle Grundrechenarten beherrscht und eine achtstellige Anzeige hat. Als jeweils verbesserte Nachfolgemodelle erscheinen bis Mitte der siebziger Jahre der „Cambridge", der „Oxford" und der „Scientific Programmable" – dieser kann immerhin schon kleinere Programme ausführen.
Außerdem baut Clive Sinclair 1976 mit der „Black Watch" die erste Digitaluhr, die auf Tastendruck auf ihren LEDs die Uhrzeit anzeigt; zwei Jahre später folgt ein Taschenfernseher. In den Jahren darauf beschäftigt sich Sinclair vor allem mit Radios und verschiedenen Hifi-Komponenten.
Mitte 1979 bringt Sinclairs Unternehmen Science of Cambridge Ltd. einen Microcomputerbausatz mit dem Namen MK14 heraus, einen preiswerten Bausatz für den rasch wachsenden Markt der Elektronikbastler. Der Erfolg ist so groß, dass Sinclair beginnt, einen komplexeren Rechner zu konstruieren. 1980 präsentiert sein Unternehmen, das mittlerweile als Sinclair Computers Ltd. firmiert, den ZX 80 als den kleinsten und billigsten Computer der Welt. Mit einem Kilobyte Hauptspeicher kostet er 79 britische Pfund in der Bausatzvariante und 100 Pfund als fertiger Rechner. Der ZX verfügt über eine preiswerte Folientastatur – auch unter dem Spitznamen „Mickymaus-Tastatur" bekannt – und wird an einen normalen Fernseher angeschlossen. Daten und Programme lassen sich auf einem einfachen Kassettenrecorder abspeichern und lesen. Das Gerät schlägt ein, auch in den USA. Bis Sommer 1980 sind über 20000 Exemplare verkauft.
Knapp ein Jahr später, im Frühling 1981, erscheint als Nachfolger der ZX 81 im mattschwarzen Gehäuse, der dank eines neuen, billigeren Chips zunächst 70 und bald nur noch 50 Pfund kostet. Sein Hauptspeicher ist mittlerweile auf acht Kilobyte angewachsen, und endlich ist auch eine Fließkommaeinheit eingebaut. Der ZX 81 verkauft sich weitaus besser als der Vorgänger – bis Februar 1982 gehen 50000 Exemplare über den Ladentisch.

Der amerikanische Uhrenhersteller Timex erwirbt die Lizenz, den ZX 81 unter dem Namen Timex 1000 in Amerika zu produzieren und zu vertreiben. Eher als Spielerei erscheint bald darauf ein winziger Drucker, der seine 32 Zeichen pro Zeile auf silbernes Thermopapier einbrennt. Das Nachfolgemodell des ZX 81, der ZX Spectrum mit 16 bzw. 48 Kilobyte Hauptspeicher, läuft noch besser. Mit 200000 verkauften Einheiten bis Anfang 1983 ist er eine echte Konkurrenz für den COMMODORE C64, den Marktführer bei

Homecomputern. Das zugehörige Microdrive-Magnetlaufwerk kann sich auf dem Markt allerdings nicht durchsetzen und verschwindet sehr schnell wieder.
1984 bringt das Unternehmen den verbesserten Spectrum +, den Spectrum 128 und schließlich den Quantum Leap (QL; deutsch: Quantensprung) heraus. Mit seinem Multitasking-Betriebssystem und der grafischen Oberfläche mit Fenstern macht er seinem Namen zwar alle Ehre, kann sich wegen Schwierigkeiten bei der Produktion auf dem Markt allerdings nicht durchsetzen.
1985 überrascht Sinclair mit der Vorstellung eines überaus kompakten und eleganten Elektroautos, das über die normalen Computergeschäfte vertrieben wird. Angetrieben von zwei Autobatterien, bringt es der C 5 auf eine magere Geschwindigkeit von 21 Stundenkilometern. Nach der Produktion von 17000 Stück und sieben Millionen Pfund Verlust wird das Projekt schließlich eingestellt.
Amstrad übernimmt Sinclair 1986, und der mittlerweile von Königin Elisabeth II. zum Ritter geschlagene Sir Clive Sinclair gründet eine neue Firma, Cambridge Computers. Das erste Produkt ist der mittlerweile legendäre Z 88, ein ungewöhnlich leichter und robuster Laptop. Eine Besonderheit dieses Computers ist seine Bootgeschwindigkeit von nur wenigen Sekunden – seine gesamte Software ist permanent im Speicher geladen, was ein schnelles und ausdauerndes Arbeiten gestattet.



SINCLAIR ZX 80 1980... UND SEIN NACHFOLGER ZX 81 1981,MICRODRIVE 1984

Joysticks – 9-pin-Aera

aus: Winnie Forster (Hrsg.), Stephan Freundorfer: Joysticks. Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller
1972-2004, S. 23

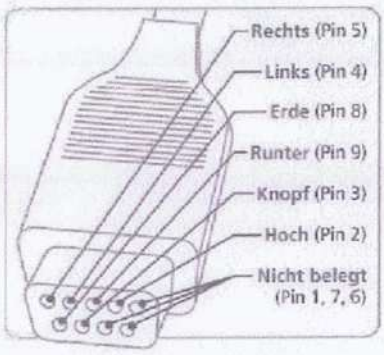
Im Videospiel-Goldrausch der frühen 80er-Jahre schießen die Peripheriefirmen aus dem Boden – einige präsentieren technisch gewitztes Zubehör, andere wollen den schnellen Dollar. Fest mit der Konsole verdrahtete Controller sterben aus, die Neuauflagen von Intellivision und G7000 erhalten Buchsen und damit freie Joystick-Wahl. Die Atari-Dominanz bestimmt den ersten Standard: Wico, Suncom, Spectravideo und Kempstone liefern ihre Controller serienmäßig mit Atari-9-Pin- Stecker; andere Buchsen werden nur sporadisch und in Kleinauflage bedient. So kommen zur Masse klassischer VCS-Knüppel und –Paddles Millionen weitere Atari-kompatible Controller. Als das VCS langsam verstaubt, bleiben neue Systeme der bewährten Buchse treu: Bis in die Neunziger halten Atari und Commodore klassische Joystick-Serien wie Competition Pro oder Quickshot am Leben.
Im Gegensatz zu C64 oder Amiga sind viele der älteren Systeme aber nur ‚fast' kompatibel zum 9-Pin-Standard: Wegen der Unterstützung mehrerer Feuerknöpfe

unterscheidet sich die Pin-Belegung bei Colecovision, Master System, MSX oder Schneider-Computern – die hundertprozentige Funktion des VCS-Sticks ist nicht garantiert. Manche Dritthersteller veröffentlichen deshalb Joysticks mit System-Umschaltern, andere verkaufen Adapter, die Atari-9-Pin-Sticks selbst an Apple II und Tandy TRS-80 zum Laufen bringen.

In der 9-Pin-Ära ist der digitale Joystick am Gipfel seines Erfolgs, für alternative Steuerkonzepte hat der Massenmarkt noch kein Bedürfnis entwickelt: Wer sich einen Controller zulegt, der sucht Verlässlichkeit, Kompatibilität und einen guten Preis, und nicht nach teuren Alu-Boards oder exotischen Einhand-Sticks.

Die Boom-Phase ist kurz, mit dem Videospiel-Crash geht die Hälfte der Joystick-Hersteller hops. Die meisten existieren nur noch als Namen weiter, als Patent- und Markenrechte, die zwischen USA, Hongkong und Taiwan verschachert werden. Eine Insel weiter östlich arbeitet die im Westen noch unbekannte Firma Nintendo daran, den 9-Pin-Joystick ganz abzulösen...

Auf der Anzeige der US-Firma Infocom macht der Atari-stick strohdumm (der Adventure-Hersteller rät zu Texteingabe und Keyboard), in der Werbung der Action-Firma First Star („Boulder Dash") dagegen hochbegabt: Um alle Neuheiten zu spielen, greift der Junge gleichzeitig zu vier Joysticks.



Die 9-pin-Joystick-Belegung gibt es seit 1977: Drei Pins sind frei, fünf geben Richtungs- und Buttonsignale an die Konsole, einer erdet. Nachfolgende Konsolen verwenden zusätzliche Pins, belassen aber die Urspungsbelegung.

Goldgräberstimmung: Unzählige Garagenfirmen verdienen am 9-Pin-Boom. Der hausgemachte ‚Command Stand' gibt dem VCS-Stick sicheren Halt und verspricht unverkrampftes Spielen.

AUSZUG AUS UNSERER PREISLISTE

sintech

Neu:	
Laufwerk-Set mit Floppy, Netzteil und Kabel zum Anschluss an +3 oder Disk-Interface	40,00 Euro
VIDEO-Modulator (kleiner Einbausatz für Video-Signal auf Spectrum 48/48+ od. +2A/+3)	15,00 Euro
VGA-Box (konvertiert Video-Signal zum VGASignal für PC Monitore)	49,00 Euro
IDE-Kit für MB02+ (fragen Sie an nach Festplatten und CD-Rom dazu)	26,00 Euro
Spectrum +2A, neu und originalverpackt, komplett	219,00 Euro
Didaktik Kompakt 48k	154,00 Euro KS
Diskinterface D80 + Flopppy für Didaktik oder Spectrum	111,00 Euro KS
B-Laufwerk für D80	60,00 Euro KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	69,00 Euro KS
Proface AT intern	62,00 Euro KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	21,00 Euro KS
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	24,00 Euro
Netzteil für +2A/B u. +3 oder Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) Typ angeben	29,00 Euro
Floppykabel für 2 Laufwerke	4,00 Euro
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	26,00 Euro
Multiface +3	46,00 Euro
Plus 3 Kassettenkabel	9,90 Euro
+2/+3 Joystick Adapter	9,90 Euro
Spectrum +2 Lightpen	36,00 Euro
Spectrum +3 Lightpen	27,00 Euro
Silberpapier für ZX Printer	5,00 Euro
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	19,00 Euro
Ersatzteile:	
+3 Laufwerksriemen	2,00 Euro
Tastaturkleber für Spectrum / PC-Emulatoren	8,00 Euro
Tastaturfolie 48k	11,00 Euro
Tastaturfolie Spectrum +/128k, neue Qualität, altert nicht	21,00 Euro
4116 Memory IC	2,00 Euro
4464 Memory IC	3,00 Euro
Gebraucht:	
Sinclair ZX Spectrum 128k, komplett mit allen Kabeln	129,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +2, komplett mit allen Kabeln	79,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +2A, komplett mit allen Kabeln	69,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, komplett mit allen Kabeln	99,00 Euro
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi), komplett mit allen Kabeln + Einführungssoft.	64,00 Euro
Sinclair Spectrum 48k + komplett, komplett mit allen Kabeln + Einführungssoftware	64,00 Euro
+3 Laufwerk (geprüft)	29,00 Euro
Interface I	69,00 Euro
Microdrive	25,00 Euro
Plus D Klone, ohne Gehäuse, mit 3,5" Floppy + Netzteil	129,00 Euro
Opus Discovery Diskinterface mit 1 x 720k Drive	119,00 Euro
Joystickinterface 1-Port 3,00 € 2-Port	11,00 Euro
Joystick (diverse Auswahl)	2,50 Euro
Sinclair SJS-Joystick (+2/+3)	6,00 Euro
Microdrive Cartridges (bespielt mit Original-Software)	3,50 Euro
3" Disketten für Spectrum +3 (5er Pack)	19,00 Euro

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Liste an. Mit KS markierte Produkte werden von Kompakt Servis verkauft, der Verkauf nur von uns vermittelt. Von der Abwicklung her entstehen aber keine Nachteile, Sie bezahlen ganz normal per Überweisung.

Preise zuzüglich Porto. Angebot solange Vorrat reicht.

Bestellungen an:SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033

email: sintech@online.de http://www.sintech-shop.de